

軟體世界 雜誌

Professional Magazine for IBM PC G——PC Game 最新情報

中國之心

熱力推薦一部純正東方風情的冒險作

全球風行

蓋世龍王攻略

New星式七號後期攻略

銀河飛將無敵修改程式

隆中對—三國演義特輯

英傑天下

28

1991年・7月號

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌 中華民國78年4月8日創刊 每月8日創刊 定價HK$25元


ASURE
亞洲電腦
ON SALE
暑期大獻禮！
24小時維修專線:(07)3844339
今夏清涼價=亞洲量販特價+全套售後服務
亞洲電腦世界熱烈銷售中

絕極戰士 2

PREDATOR 2™



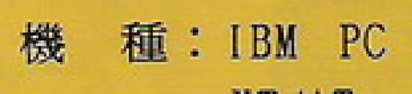
隱身異形重返地球

在這罪犯橫行、
毒品充斥的都市叢林中，
無聲、無形、無可征服的終極異形，
將再度向你挑戰！

☆射擊操作極爲流暢，不論是使用鍵盤、滑鼠或是搖桿。全都能夠帶給你最佳的掃射快感。

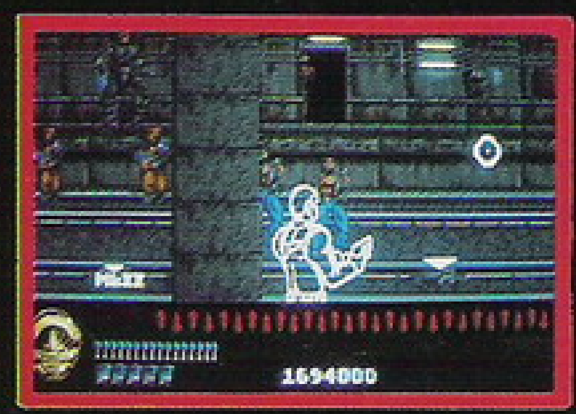
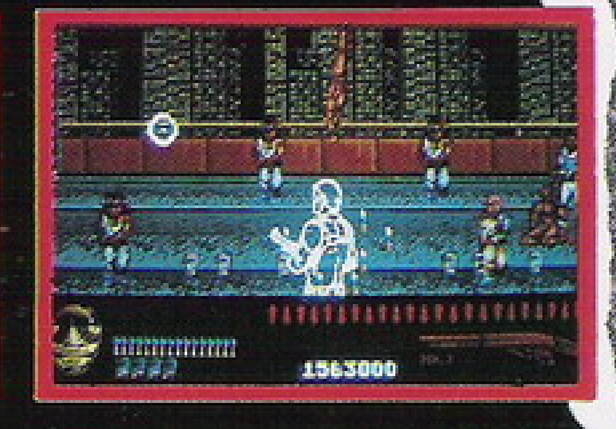
☆故事場景完全依照電影終極戰士 2 而設計，能否剷除可怖的外星戰士，就全靠你的精確射擊技巧了！

☆眾多的場景物品以及敵人，並且提供多種攻擊火力，高度緊張刺激，遠超過烏茲衝鋒槍。



機　種	IBM PC XT/AT
記憶體	640K
顯　示	單色/CGA/EGA/VGA
操　作	鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型	動作
片　數	1片(1.2M)
售　價	NTS 150元

☆只適用1.2M磁碟機




1991 7月號

軟體世界雜誌







中華郵政南臺字第 525 號執照登記爲雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
副總編輯兼主編／吳海境
編輯／陳道　沈懿慧
美術主編／陳揚隆
美術編輯／呂淑瑛　姚秀娟
廣告企劃／郭美玲
諮詢服務／曾玉琴
編輯支援／
王美玲、林淑敏、謝政憲、葉秀娟、柯忠祥、劉瑋、鍾文慶
美術支援／
林殷熙、劉信良、孫榮隆、李孟花、黃文鵬
中打支援／姜慧珍
特約作家／
葉明璋、黃啓禎、吳謙諒、劉伯岳、董純甫、黃振倫、李永治、陳宗甫
駐美特派員／亞佛列德

發行所／軟體世界雜誌社
社址／高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄郵政28之34號信箱
法律顧問／遠東法律事務所　陳錦隆律師
內文打字／長興中文電腦雷射排版公司
照相打字／佳美電腦照相打字行　創意電腦照相排版公司
製版／聯伸彩色印刷製版公司
印刷所／麗新彩色印刷公司　高雄市三民區安東街61號
製本／信義製本所



六角神兵出擊，所向披靡

HEXSIDER

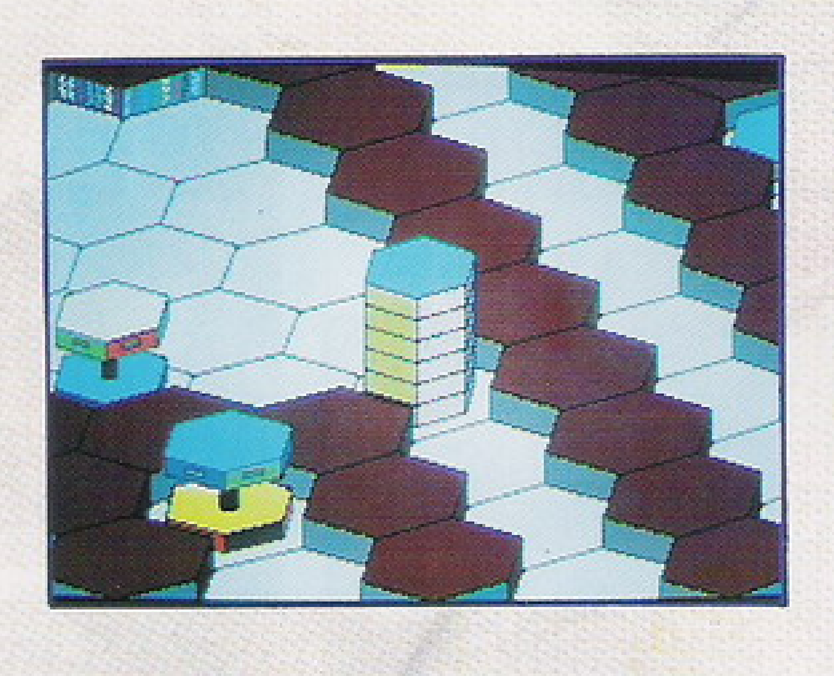
六角神兵

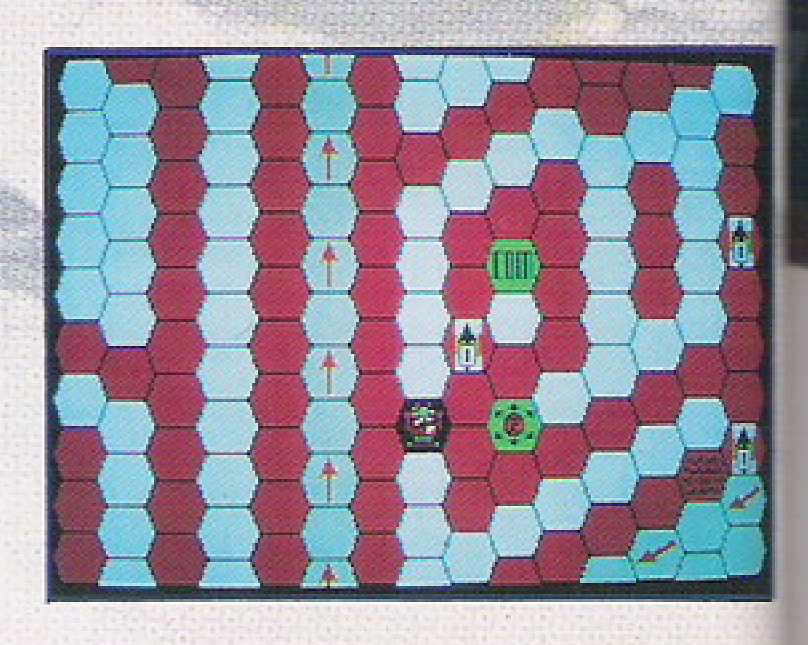
緊急警報！緊急警報！六角神兵聽到請回答…

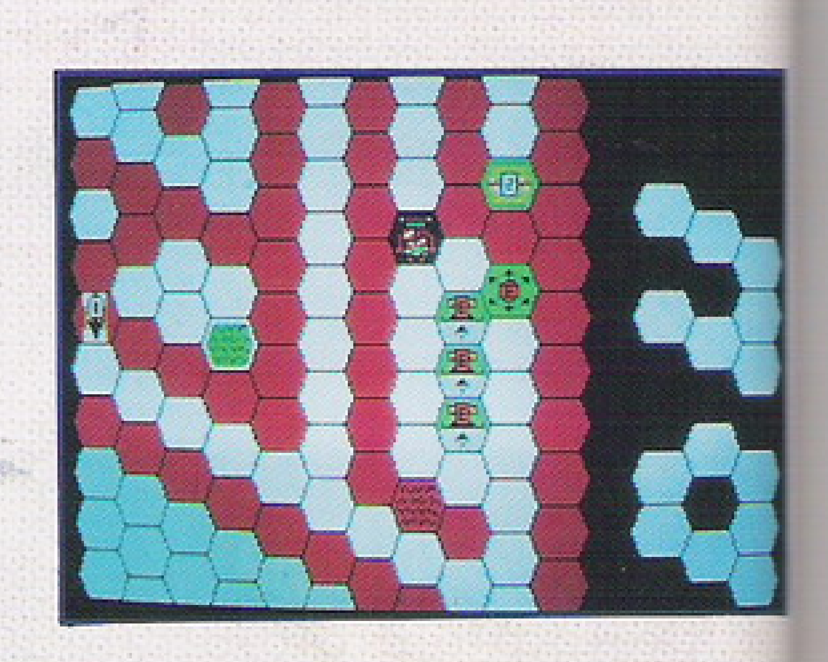
有大批恐怖分子入侵輻射控制室，破壞了中央控制系統，許多零件已嚴重受損，爲了防禦另一波的攻擊，電腦已自動開啓自衛防禦系統，目前各級的雷射，地雷和磁場也已開始運作。

現在須要有六名六角神兵前往支援，你們的主要任務是盡速修復輻射控制室，並且更換損毀的零件。別忘了，你們的等級是最低等的，務必想辦法升級才能拆解較高級的防衛系統。另外，能源有限，盡量分工合作，想辦法進入能源區補充能源。

這是一份相當艱辛的工作，你們務必要達成任務，否則…（電訊中斷）





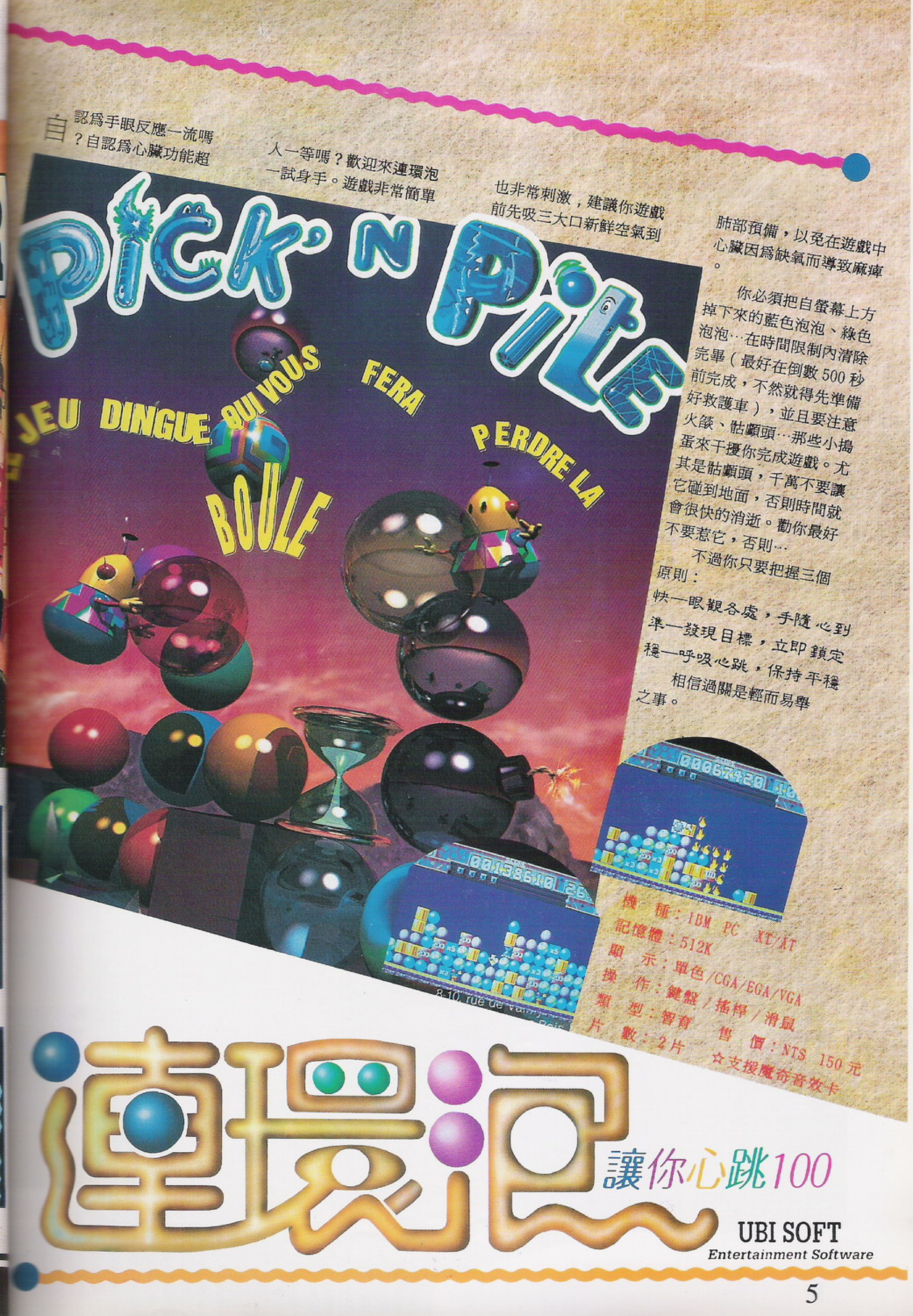


這是一個特異的冒險遊戲，整個遊戲背景均以六角圖形來顯示；機器人也是由多種不同的六角零件組合而成，因此得名六角神兵。在整個遊戲進行當中，你會拾取許多很有用的零件，如地雷探測器、電池等；還可收取相當多有用的訊息，靠著這些線索一步步達成任務。

你覺得自己方向感不夠好？膽識夠嗎？試試六角神兵，玩完後，保證你開車不迷路，勇往直前喔！

機　種：IBM PC　XT/AT
記憶體：512K
顯　示：單色/CGA/EGA
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠
片　數：1片
類　型：冒險
售　價：NT$ 80元

UBI SOFT
Entertainment Software



自認爲手眼反應一流嗎？自認爲心臟功能超人一等嗎？歡迎來連環泡一試身手。遊戲非常簡單也非常刺激，建議你遊戲前先吸三大口新鮮空氣到肺部預備，以免在遊戲中心臟因爲缺氧而導致麻痺。

你必須把自螢幕上方掉下來的藍色泡泡、綠色泡泡…在時間限制內清除完畢（最好在倒數 500 秒前完成，不然就得先準備好救護車），並且要注意火燄、骷髏頭…那些小搗蛋來干擾你完成遊戲。尤其是骷髏頭，千萬不要讓它碰到地面，否則時間就會很快的消逝。勸你最好不要惹它，否則…

不過你只要把握三個原則：

快一眼觀各處，手隨心到

準一發現目標，立即鎖定

穩一呼吸心跳，保持平穩

相信過關是輕而易舉之事。

機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：512K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠
類　型：智育　售　價：NT$ 150 元
片　數：2片　☆支援魔奇音效卡

連環泡

讓你心跳100

UBI SOFT
Entertainment Software

向高爾夫名流進軍

名流高爾夫

歷經了各種懸疑刺激的大大小小冒險生涯後，你是否想要輕鬆一下呢？在學校或是辦公室中忙了一整天，受盡了窩囊氣後，也許你也眞的該找個東西輕鬆一下了！

也許你理想遠大，全心向名流界進軍，但是到現在還只能騎著名流機車滿街跑！

事實上輕鬆一下不一定就要喝波爾茶，享受名流生活也不一定就要騎名流，這裡有個藍天白雲外加清翠草地的名流高級遊戲，還能讓你盡情享受輕鬆一下的運動休閑軟體一名流高爾夫



機　種：IBM PC AT

記憶體：640K　　操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠



ACCESS公司出版的名流高爾夫，最大的特色就是在遊戲畫面上，以先進掃瞄科技加上精緻繪圖技巧的VGA 256色遊戲畫面，外加完全眞實的數位化音效，鮮明眞實地將只有名流階層才享受得到的藍天白雲、翠綠草地及輕鬆休閒風情的高爾夫球世界，完整的重現於你的眼前，帶給你無上的休閒享受。

想在玩遊戲時聽到婉轉鳥語嗎？當你打了一個好球時，希望友人以純正的英語給你鼓勵嗎？試試這個遊戲，逼眞的數位化音效，令你讚賞的精緻VGA 256色畫面，以及考慮周詳的遊戲變數設定，將使你不再把高爾夫定義爲無聊的遊戲！

老是歎氣無法在正式比賽上有Birdie、 Eagle，甚至一桿進洞嗎？想接觸高爾夫卻沒有資金購買球具甚至高爾夫會員卡嗎？對高爾夫有著强烈的興趣卻苦無練習機會嗎？如果你有以上的煩惱，試試這個遊戲，你將會得到滿意的解決。

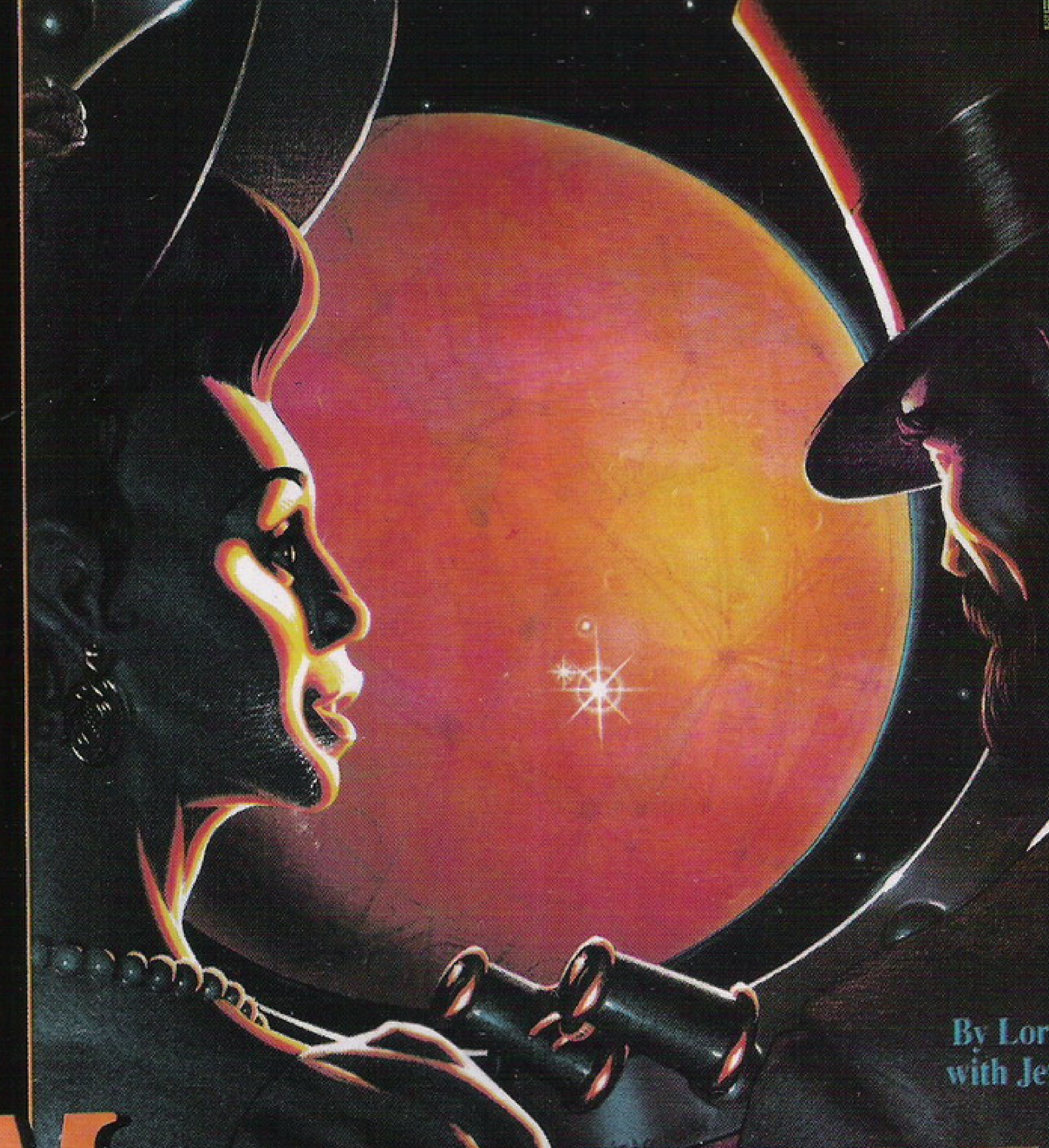
顯 示：VGA　片 數：5片　售 價：NT$ 300元
類 型：運動　☆須有硬碟　☆支援魔奇音效卡

ORIGIN™

Ultima®

Ultima Worlds of Adventure 2





MARTIAN DREAMS

另一個時空的冒險——





喬治亞斯・梅里斯



佛洛伊德



爾莉・布萊



尼克拉・臺斯拉



馬克吐溫

自伊歐登谷地冒險回來後，日子過得挺無聊的，不禁又想起在不列顛尼亞王國「四處橫行，所向無敵」的日子，正當我想出神的時候（口水流了三碗公），史貝特(Spector)突然冒了出來，剛想問他如何找到我時，又冒出一個神情詭異的女人（這女人如果在夜黑風高的晚上出來，肯定會嚇死人），那名女子說了些莫名其妙的話後，就悄悄地溜走了。臨走時丟下一個包裹，要我們好好利用裡頭的物品。

就這樣， 我們利用包裹內的地圖， 在科羅拉多(Colorado)山區中找到一個荒廢已久的實驗室和一本「月之石應用入門」參考書。之後，我們把月之石定在37度前方8呎處，回到1895年的實驗室，並藉由帕席弗・ 羅厄爾 (Percival Lowell) 所發現的燃素(Phlogistonite)和威廉・藍道夫・赫斯特(Willian Randolph Hearst) 所提供的大砲太空船 (Space Cannon)衝到了火星。

這次冒險的主要任務是要將1893年降落火星的那群科學家、作家和其他歷史人物帶回地球。人類歷史是否會因此而改寫，就看你的了！

特色：

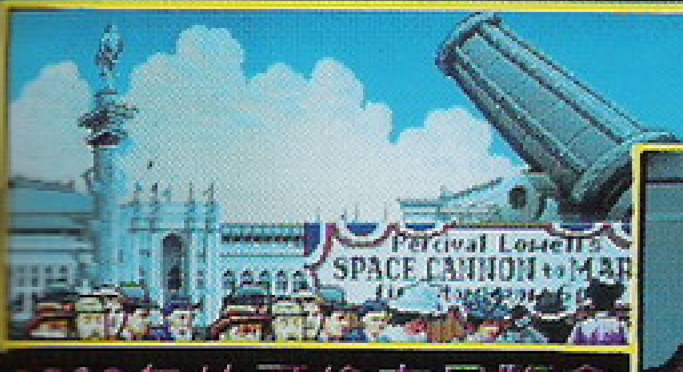
☆支援魔奇音效卡和 MT-32 ，另需設置擴充記憶體才能欣賞優美的樂曲。

☆發明家愛迪生、心理學家佛洛伊德、蘇俄頭子列寧格勒和其他歷史上著名的人物都將陪你一同解決難題。

☆在人類科學史上，未曾登陸過的火星，這次將由你揭開它神秘的面紗（抓一兩隻火星人回來玩玩）。

☆這回聖者所倚重的不再是魔法，而是人類遺失很久的特異功能—超自然力量。

PART I. 1893



1.1893年的哥倫布展覽會，人類準備對未知的太空展開一場前所未有的探索。



2.不幸的事發生了。



3.太空船衝向了浩瀚無垠的宇宙。



4.最後降落在一顆紅色的星球上。

PART II. 100多年後……



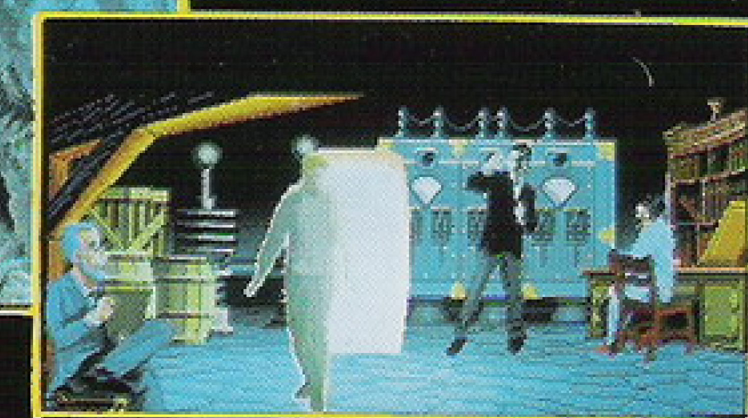
5.史貝特接到奇怪的電報，找到了聖者。



6.神情詭異的女人，送來一個包裹。



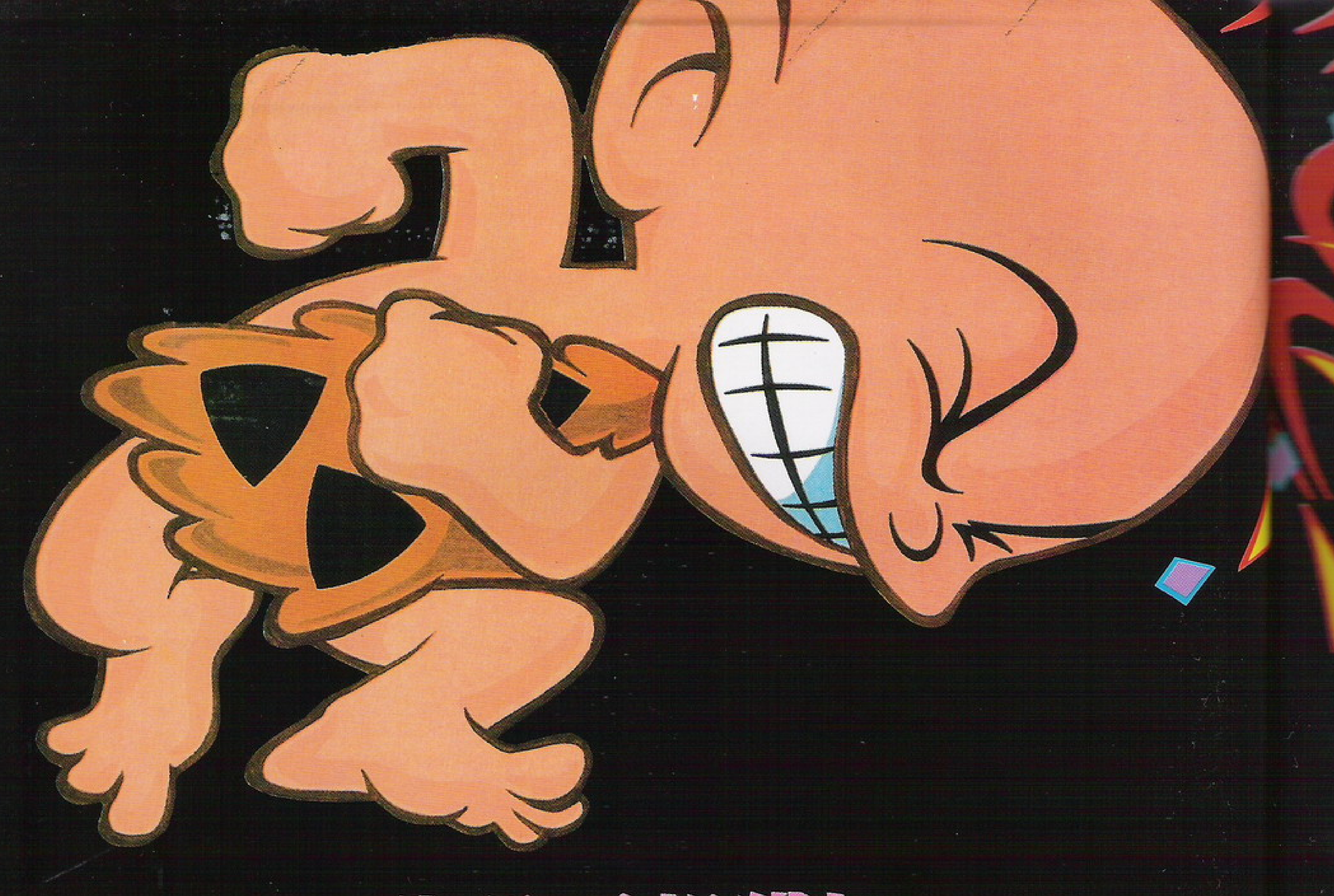
7.在科羅拉多山中，找到一座荒廢已久的實驗室。



8.利用月之石回到1895年的實驗室，火星救援行動就此開始。

機　種：IBM PC AT　記憶體：640K　顯　示：EGA/VGA　操　作：鍵盤／滑鼠　類　型：角色扮演
片　數：3片(1.2M)　售　價：NT$ 300元　☆支援魔奇音效卡　☆須有硬碟





你曾否想獲知
國外軟體動態
而差一點擠破頭殼呢？
這一切
即將隨著八月份出刊的
電腦遊戲世界中文版
一掃而空

經過了5年的苦心經營，軟體世界終於爲國內休閒軟體業培育出新的生命。

軟體世界從早期的國外代理到國人自製之中文休閒軟體出版，從平面的行銷廣告到電台、電視媒體的宣傳，從自行研發到金磁片獎比賽的設立，從4000本的雜誌到 30000 本的實値銷售量……你可以很明顯地看出軟體世界的經營脈絡，不須贅述你即可輕而易舉的瞭解到軟體世界在開拓國內休閒軟體的不遺餘力與決心。

雖然，在這漫長的5年裡，我們逐漸地讓外國廠商改變了國人盜拷軟體惡習的看法，雖然我們已逐步讓國人明瞭尊重智慧財產權的觀念，但是，我們並沒有因此而自滿，也不曾因此而鬆懈；因爲，我們還有一段很長的路要走……

國內休閒軟體，長久以來一直依附於國外休閒軟體而生存，如今雖漸次獨立茁壯，却仍需國外休閒軟體的扶持與協助，可是放觀國內，却尋覓不到任何管道，提供完整的國外休閒軟體資訊服務，使得國內休閒軟體一直處於瞎子摸象的黑暗時期。

爲了帶領國人邁向國際化的道路，軟體世界的家族成員——歐風軟體，不惜巨資簽下聞名全球的Computer Gaming World雜誌之中文版權，並將於8月作全球同步發行，讓國人在沒有時差的情況下，了解全球 PC 休閒軟體行業的脈動，讓國人走向國際化的步伐更具節奏感與方向感，也讓國外友人正視國內休閒軟體的發展脚步。

電腦遊戲世界雜誌(Computer Gaming World ）中文版的發行，勢必將國內PC休閒軟體業帶入另一個嶄新局面。今後，你再也不必爲無法獲得國外消息而擠破頭殼了！



中文版

COMPUTER GAMING WORLD

PC WEEK

COMPUTER WORLD





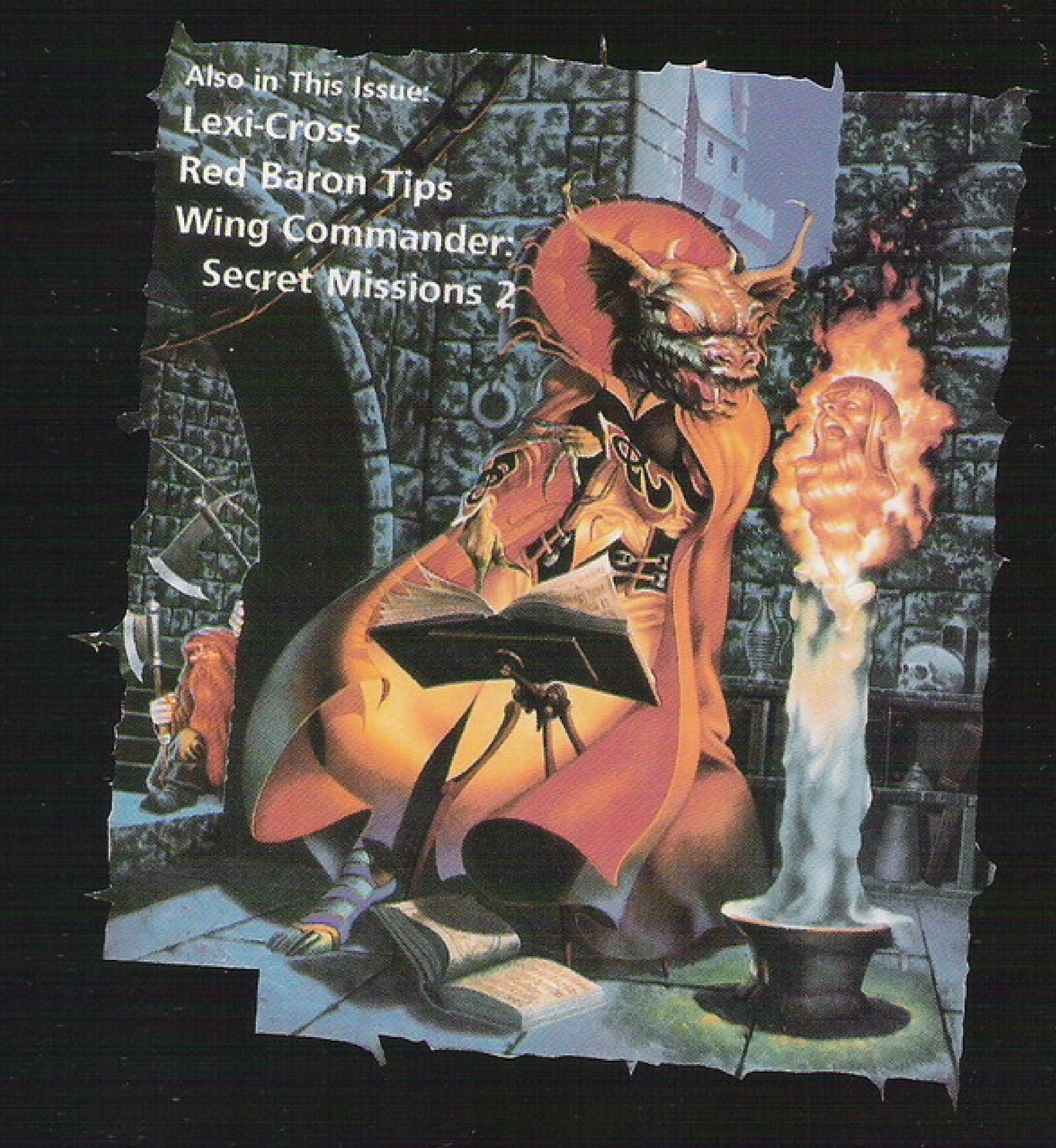


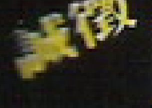
獅子星座





- 全彩色印刷
- 全球同步出刊
- 新產品報導
- 作者專訪
- 完全攻略篇
- TOP 100排行榜
- 原裝產品郵購
- 設計小札
- 攻略技巧提示
- 國外產業新聞
- 國內票選排行
- 市場追踪
- 國內外連線報導
- 休閒軟體品析
- 專題企劃
- 原版軟體廣告
- 內幕報導
- 產品評估
- 活動企劃





特約編譯作家

意者備履歷自傳，寄：
高雄郵政32-80信箱收

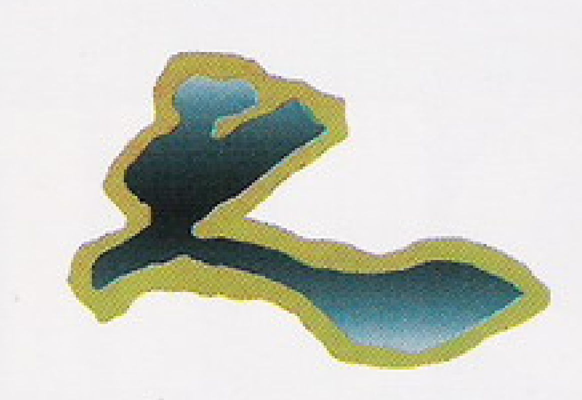
軟體世界家族——

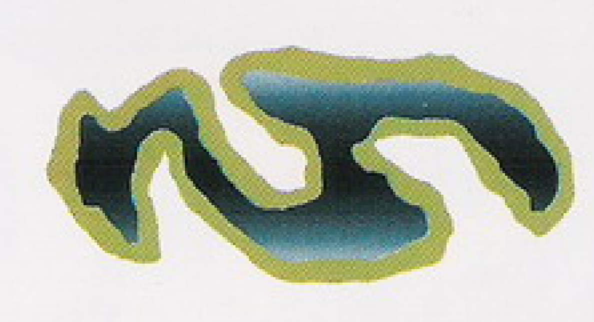
歐風軟體製作群 策劃執行

因爲您對遊戲的擇善固執，所以我們鄭重向您推薦純正東方風情的……









A CRASH LANDING GLOBE SPANNING ADVENTURE

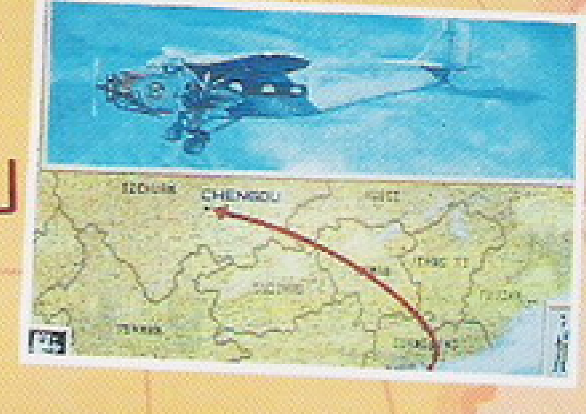


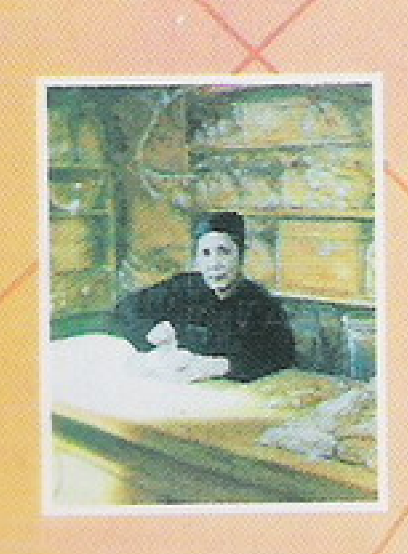
1930年，亞洲，
三個完全陌生的人正邁向他們未知的命運。

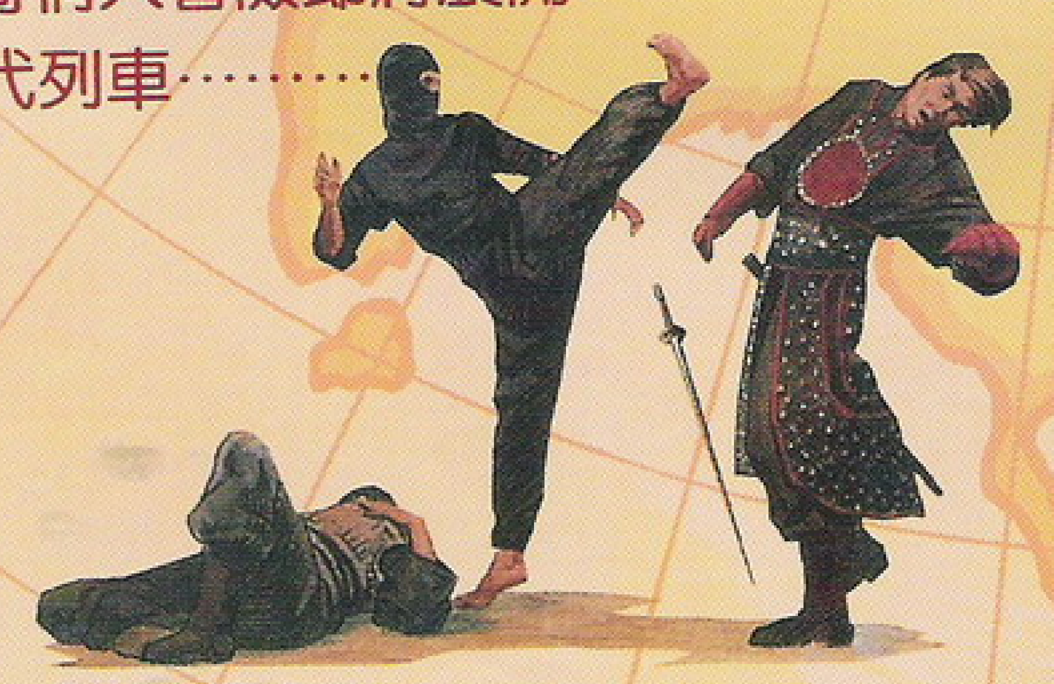
她，當代權貴之女，正面臨死神降臨的威脅
他，堂堂空戰英雄，上天下地無所不能
他，神秘東方忍者，爲正義兩肋插刀

他們別無選擇，只有短短三天的時間可以營救她。
故事由擁塞的香港街頭開始，橫越終年積雪的喜馬拉雅山、瘴癘瀰漫的中國內地及浪漫迷人的香榭巴黎，
一場疾掃全球的奇情大冒險即將展開


你，正好趕上這班末代列車………

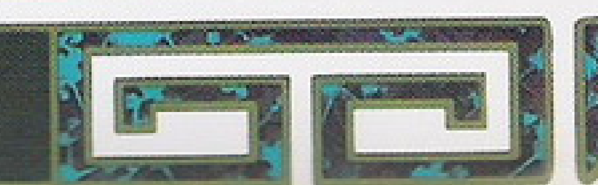
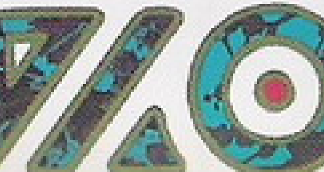










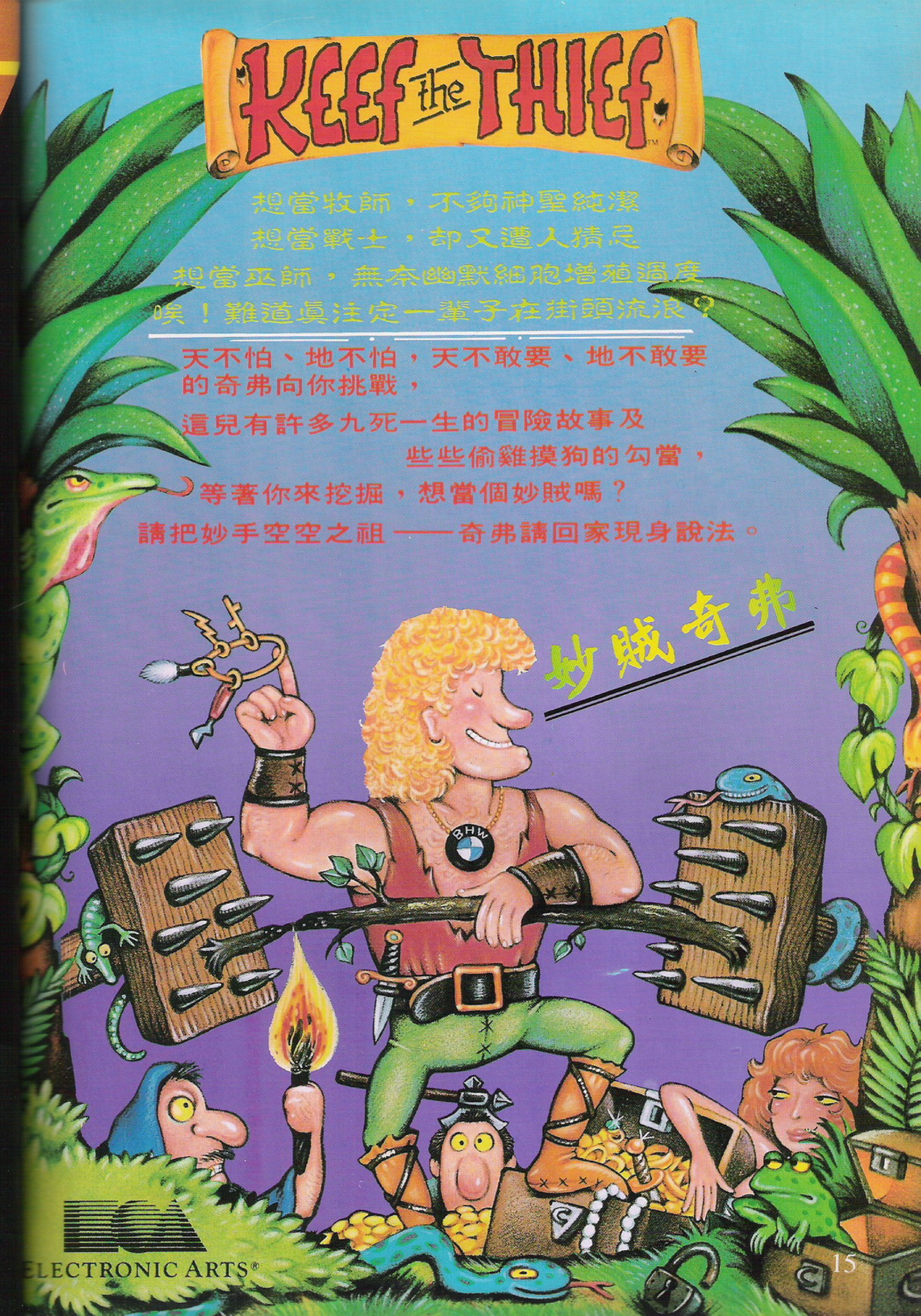

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT
EYE OF THE BEHOLDER
Character Generation
We commission you to find the nature of this evil, and destroy it if you are able.
你知道 SSI 是美國頗負盛名的休閒軟體公司嗎？
你知道 SSI 發展了一套全新系列的遊戲The Legend Series嗎？
你知道 龍與地下城系列(AD & D)的RPG立體介面有多出色嗎？
你知道 首次採用AD & D VolumeⅡ 遊戲規則、特色及全新遊戲系統的，是那個遊戲嗎？
你知道 此遊戲除了原有介面外，所有動作、魔法的設定都到達一個空前的新領域嗎？
你知道 這是那個新遊戲嗎？
……….. 還有很多你不知道的
魔眼殺機
TSR, Inc.
SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

F-14 TOMCAT

F-14雄貓式戰鬪機
即將在台灣起飛，
執行全新致命任務，
波灣飛將們，
軟體世界需要你！

F-14雄貓式戰鬥機

ACTIVISION


KEEF the THIEF
想當牧師，不夠神聖純潔
想當戰士，却又遭人猜忌
想當巫師，無奈幽默細胞增殖過度
唉！難道真注定一輩子在街頭流浪？
天不怕、地不怕，天不敢要、地不敢要
的奇弗向你挑戰，
這兒有許多九死一生的冒險故事及
些些偷雞摸狗的勾當，
等著你來挖掘，想當個妙賊嗎？
請把妙手空空之祖——奇弗請回家現身說法。
妙賊奇弗
BHW
ELECTRONIC ARTS®


休閒與教育成功的結合
軟體世界CAI系列Ⅰ
快快樂樂學打字
現代人必備技巧
一英文打字
DVORAK ON TYPING.
本軟體將以精緻的畫面、輕鬆的課程及合成語言系統，讓您快快樂樂，輕輕鬆鬆的學成彈指神功！
有三位老師，三種不同的教學聲音喔！
近期發行！
敬請期待！
Interplay

銀河帝國傳



／科長老

最近推出的中文戰略遊戲銀河帝國傳和時下盛行的歷史戰略稍有不同，除了將舞台背景延伸到浩瀚無垠的宇宙星雲，精銳的百萬雄師也從浴血苦戰的三軍將士轉變成冷酷神勇的裝甲奇兵，時空的演變不再令人熟悉，也就是你得再次面對新的挑戰！

首先決定主角屬性資料，當然是愈高愈好啦！隨著戰勢擴大，你會發覺天才型的人物實在是遊戲初期的巨星。

千挑萬選揀到了個天才後要做什麼呢？其他對手也都分別降落到各星球上，要是尚未養成一流的御林軍，那就全力建設吧！一會兒全軍操演，一會兒調度資產，還不時鼓動三寸不爛之舌遊說挖角，嘿！還真有人跳槽呢！不過，推動各項建設的黃金實在收入太少，這也難怪我常跑「星際號子」股票市場，奈何股市風雲瞬息萬變，看到後來難免時時觸目驚心，遂全國無不焚香膜拜只求月月「長紅」！

致力建設既久，或發橫財致富，少不得努力建造鐵甲兵團，現在大概正流行中性設計，只要在分發時稍做調整，即可成爲空軍或陸戰隊。平日時常操演訓練，戰前補發武器，或派敢死先鋒奇襲，或率陸空大軍壓境，只見戰場片片隕石，處處黑洞，地上湖泊參差，綠林密佈；在這裡，兵力和戰術都是絕對性的重要！

由於敵我雙方都使用鐵甲兵，因此，鈾礦便成爲最重要的戰鬥資源。若是燃料鈾不足，任你千百力士也只剩下小貓兩三隻，攻者不可不知，亦爲守軍不能不備。偶有敗軍之將獨自殘存，不料卻發動核爆自殺攻擊，古人稱之謂「兵解」，在旁圍攻（或圍觀）的軍隊遂被波及，衆玩家不可不防。（或者不妨「以彼之道，還施彼身」：慕容世家兵法乎？）

正當意氣風發，各軍也正加緊操練之時，最怕當頭飛來橫禍。加强星球防護罩固然可以暫避流星雨 K 到自家門前，宇宙黑洞和人間怪獸肆虐卻難以防備，要是損及出兵前的軍隊就更倒霉。比較安全的做法是平均分配兵力到各前線星球上，相信同時掛彩的機會該不致於太大吧！？

爭戰終年，民不聊生，視天下大勢締結盟交，趁約期屆滿前充實坐大也是個不錯的法子，可要小心別太見利忘義，就算不遭天譴，早晚也會自食惡果！不是惡無惡報，只是時候未到！（至於什麼時候到，我也不知道！）

等你慢慢熟悉並投入這個科幻舞台的戰略遊戲後，相信更能體會在政治外交場合暗中詭譎不安的氣氛。衆家降將滿天亂飛，政府軍和地方人民反抗軍雙雙兩敗俱傷，有大戰四方的勇將，也有合圍齊攻的陰謀，每年相繼投入戰局的新血，物價飛漲的艱辛……還有，根據專家建議指示，查詢密碼時，保持視線和光源均與密碼表成30°到45°角度，不要讓你的眼睛喊累喲！

／RPG狂



幽靈騎士

提到 SSI ，我們很自然地會聯想到其多部AD&D的系列作品，部部膾炙人口，不知風靡多少 RPG 迷，使人沈醉於斯，鎭日只知抗暴除妖，伸張在現實社會中已消聲匿跡的正義。而幽靈騎士正是 SSI 長槍系列的第五部序曲。

在打完克萊恩英豪中的最後一場戰役時，作者很巧妙地爲幽靈騎士的出現安排了伏筆，藉由狂妄自大的索斯王嘲笑冒險隊伍，並且奪走屠龍槍爲結束。而在幽靈騎士中，玩家最大的敵人也就是索斯王。索斯王從墳墓中盜走了許多優秀騎士的屍體，將它們變成不死怪物，收服於臣下，作爲篡謀克萊恩的主要部隊。經過一年的招兵買馬後，終於在死去的英勇騎士之悼念會上展開攻擊，令玩家們措手不及。

拿到此遊戲時，看到可將克萊恩英豪中的人物傳送過來，趕忙去挖出在科南最後一役中表現優異的冒險隊伍，將人物傳到幽靈騎士中。還好，這次不但人物的屬性全部保留，金錢還有裝備也都安然保存下來。這下子沒玩過克萊恩英豪的玩家不就倒霉了？沒關係啦！其實在遊戲中重新創造的人物等級至少有七級以上（兼職的可就不太一定，但至少是六級），攻擊武器也都有+1，但創造完後，千萬別忘記將人物屬性調到最高，否則…

在一開始遊戲時，便會問玩家是不要休息（Rest）一下，勸告你務必回答 Yes ，趁機記憶法術，因爲一開始馬上就會碰到一場硬仗，若已記憶法術，先叫魔法師用火球術轟幾下，然後再叫騎士等戰士型隊員上前砍幾刀就很容易解決，否則可能要死傷不少呢！

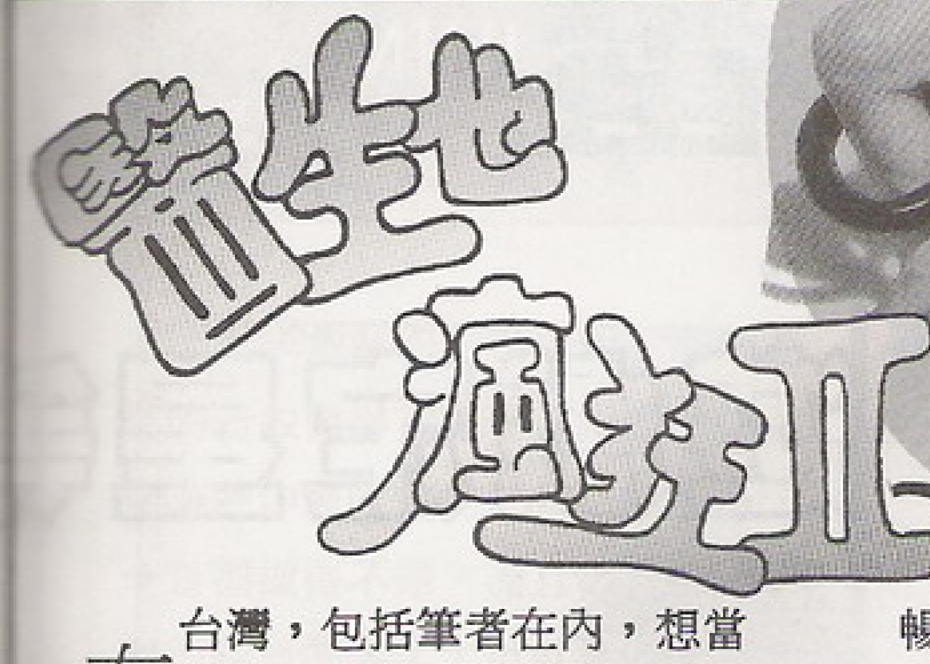
結束第一場戰役後，會回到蓋加斯屯墾區，剛開始時這裡會遭受怪物攻擊，你必須先到指揮官辦公室去領受任務，幫助市民驅逐怪物。然後你會碰到一個老騎士，他將給你一顆夢之石，並要求你去尋找夢幻商人。而玩家就此出發開始一連串的冒險。

基本上這個遊戲地圖並不很大，不會像銀色匕首之謎那樣折磨人，即使你是一個很沒有方向感的人，想要迷路還眞不容易。而這全要歸功於2D自動繪地圖功能，因此拯救了不少蒼生，也節省了玩家許多寶貴的時間。以前的 RPG 遊戲通常非得玩家自己動手畫地圖不可，但現在很多遊戲爲了爭取各種不同層次的玩家，使遊戲操作更FRIENDLY，都已想盡辦法改進，實在是玩家的一大福音。

戰鬥方面可能是 RPG 新手最頭痛的一點。雖然本遊戲人物的等級已相當高了，打起來應該很輕鬆才對，但是仍然會有被打得七葷八素，任人宰割的情形出現。追究其原因，很可能是戰鬥方法不對，對怪物不熟悉，要不就是對方眞的很厲害。

在此遊戲中，有一些怪物根本就不怕法術攻擊，甚至還可能因你施展的法術而恢復生命力。舉例來說，對付 IROW GOLEM 絕對不可用火球術等一類的火勢攻擊；對付FLESH GOLEM 也絕不可用電擊；而DEATH KNIGHT則會將施壓在他身上的法術反彈回去，夠厲害吧？！對付這些怪物別無他法，只有用魔法武器硬砍了。

一般來說，此遊戲很容易上手，很適合初級玩家，但對那些老鳥也是非常具有挑戰性的。AD&D迷請切勿錯過。



醫生也瘋狂II——腦科篇

／山頂洞人

在台灣，包括筆者在內，想當醫生的人可不少，想當初高中時也去跟人家擠第三類組，結果憑我的資質，當然是慘遭滑鐵盧，隔年再試，依然擠不進這道窄門，只得罷手。大概是我的「準醫生妄想症候群」在做怪，特別鍾愛這套醫生也瘋狂系列，每次有新集出現，就摩拳擦掌準備大開殺戒一番。

話說昔日身在軟體世界，某日在科學眼雜誌上看到一篇電腦遊戲專輯，內容五花八門，其中最令我心儀的是對某個遊戲（不知其名）的描述—「一分鐘能醫死五十人」，趕緊建議主管引進這套遊戲，說巧不巧，隔不久，**醫生也瘋狂** IBM 版便在美國發行，國內的玩家因而有緣目睹這套號稱醫學遊戲模擬軟體的GAME。不料今年 SOFTWARE TOOLWORK軟體公司又再度發行**醫生也瘋狂II－腦科篇**，令我這天生「德州電鋸殺人狂」血液沸騰，成爲「夜夜磨刀的男人」。

醫生也瘋狂II，無論在圖形及音效均比第一代進步許多，音效方面並支援魔奇音效卡，逼眞的哀嚎聲，在寂靜的夜裡聽來令人毛骨悚然。整個程式架構也相當大，包裝內含有一片360K及二片1.2M軟碟，但全是壓縮檔（第一代亦是如此），因此必須經過反壓縮過程才能玩，反壓縮後的遊戲程式空間約佔2M磁碟容量，若是您想讓遊戲動畫進行得更順暢，最好將圖形檔也反壓縮，約佔4.5M磁碟容量。因此，玩家們若是備有硬碟及滑鼠，玩起遊戲會更有樂趣，另外强調一點，本遊戲只支援 EGA/VAG 顯示卡，單色玩家只有流口水的份。

本集研究的是控制人類思考，行爲甚至靈魂的大腦，更具挑戰性，各位看官若想知道自己頭殼底下是啥模樣，更不能錯過。也許您們擔心沒上過醫學院，能玩得動這套軟體嗎？別擔心，遊戲裡備有世界一流的腦神經外科大夫循循善誘，更有耗資仟萬的醫學儀器輔助您診斷，除了頭骨X光、CAT 之外，還有 MRI（核磁共振掃瞄）及 ANGIOGRAPHY（血液顯影），每一種疾病的醫檢圖可查，隨手尙有一本腦神經生理學供您翻閱，相信誤診的機會可以減至最少。

最難的部份應屬「開刀」，並非所有疾病都得開刀治療，只有三種病人須送進開刀房，分別是硬腦膜下腔出血、腦瘤及動脈瘤。開刀過程與實際開刀過程一樣，洗手、戴上手套、消毒、打抗生素及輸血是例行工作，再來就是血淋淋的鏡頭，從劃開頭皮開始，病人的生死就操在您的手上。硬腦膜下腔出血手術最簡單，只要把頭皮掀開，在裂骨處鑽個洞，劃一刀，再用引流管將污血吸盡，隨便縫一縫就大功告成。較難的是後面兩種手術，還得拿掉頭蓋骨，切開硬腦膜及蜘蛛膜，最後還得請出顯微鏡及超音波掃瞄找出元兇，整個過程都不能稍有疏忽，包括病人的 CO_2 濃度、心電圖、尿液及出血狀況等生理現象，筆者建議最好請個漂亮的助手（眞人）在您旁邊耳提面命，有利手術成功。

筆者開刀最常忘記定時爲腦組織滴生理食鹽水，以致病人一命嗚呼，此時您會看到數個實習大夫坐在屍體上面吃比薩，討論失敗原因，看在眼裡，還眞令人又可怖又可笑，最後免不了又被抓回去醫院重修失敗部份的課程，因此，屢敗屢試是玩好本遊戲的不二法門。

最後，再警告各位，這不是醫學輔助教學軟體，實際上開刀所遇情況比遊戲裡複雜許多，有關腦科方面的疾病也非只這幾種，因此，別將在遊戲所學用在實際生活上，更奉勸一些準醫生們，不要因爲買了這套遊戲而翹課。若有一切不良後果，請玩者自行負責。

P.S.給啊噠醫學院××科教授：據說您玩此遊戲開刀總是出刀必死，導致學生於每次上課前都要繞校園一周示威，以示嘲笑。您也開始懷疑本身在國外所學的專業技術，因此，每天加緊猛K **醫生也瘋狂II**，發誓若不成功，就要改行啦！在此爲您打氣一下，並替您向學生們澄清，大概是您操作滑鼠還不夠熟練！

群·英·會·審



時間：80年6月20日　星期四
召集人：李初陽
整理：Silvia
GAME 林高手：TRILLION、科長老、MINI、Charles、WEI、諸葛不亮。
片名：神州八劍、宇宙傳奇Ⅳ、三國演義.

㊀各星等的意義㊀

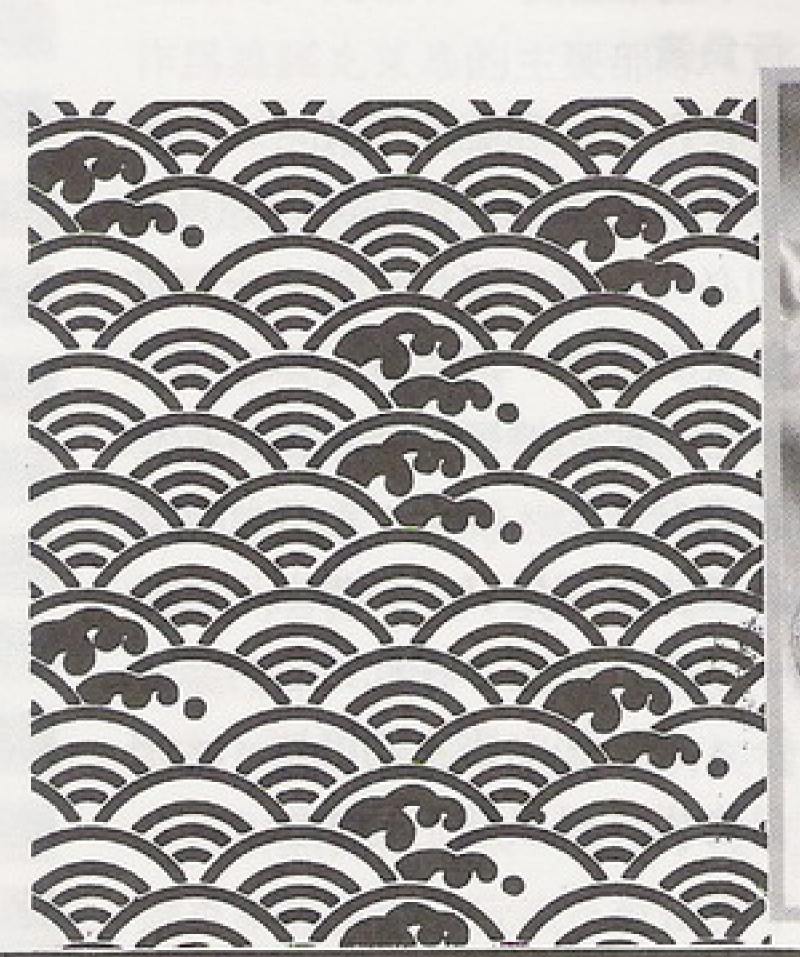
★★★★★	不玩會後悔一輩子！
★★★★☆	不玩會後悔
★★★★	值得一玩再玩
★★★☆	值得一玩
★★★	可以玩玩



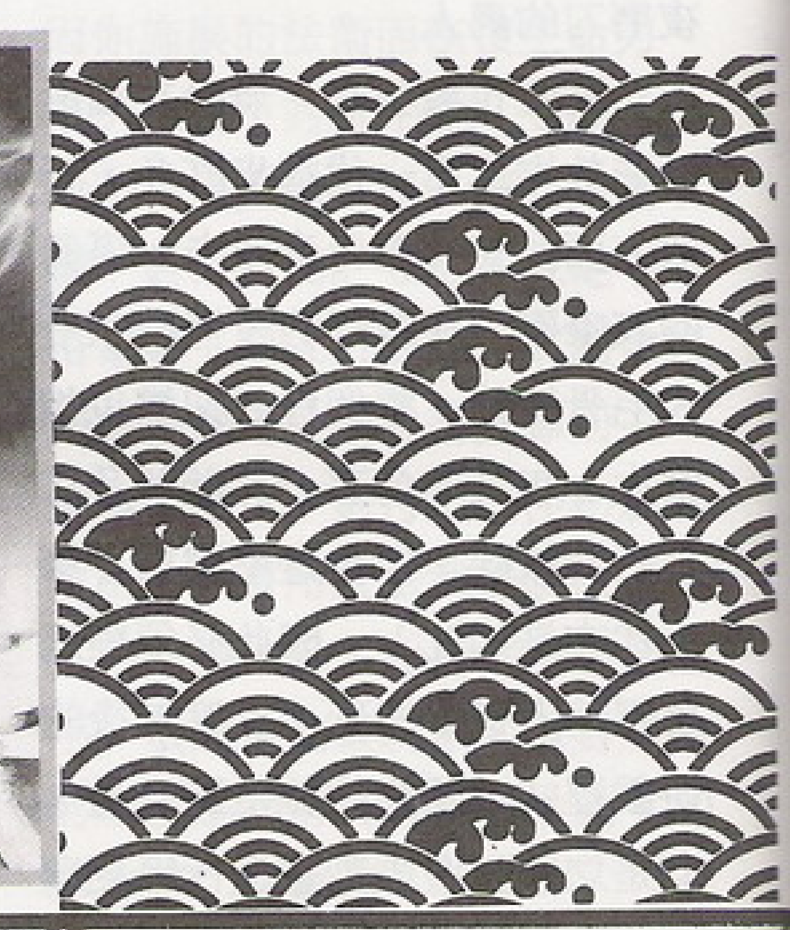
初陽兄：

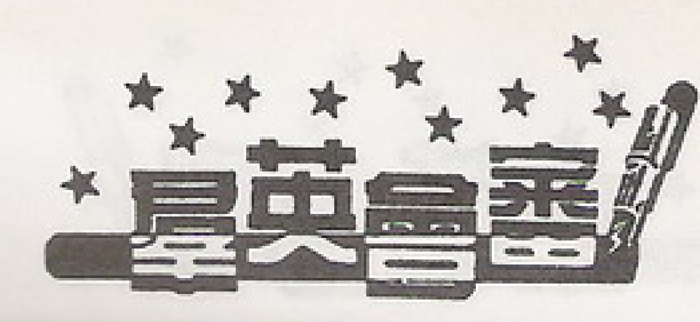
本次群英會審決定討論三個都是讀者玩家所關心的遊戲，分別是神州八劍、宇宙傳奇IV及三國演義；其中神州八劍及三國演義都是智冠科技台北工作室創作的作品。

角色扮演遊戲最令國人覺得難以上手的在於他國文字形式的訊息顯示。中文化的訊息顯示及中國化的人物造型及故事內容除了更具親和力外，也使得國內玩家更能溶入RPG 的世界並樂在其中，現在就從神州八劍這個遊戲談起吧！









MINI

評分／★★★☆

先從最好的一點說起，那就是它的音效做得實在令人激賞。在這個遊戲中最欣賞的就是音樂部份，十首都做得不錯，而且每首都有一個很詩意的名字，但就整體玩的感覺來說，風格上太類似**御封戰將**，在操作、風格上屬於中國的東西，例如龍啊！鬼啊的！又將故事改成中國式的。

第二點，在難度上覺得蠻適中的，不會說很難，也不會說很簡單。有個蠻好的地方就是它會製造些謎語，比如說過關要到下一州時只有提示，而不直接告訴玩家密碼，讓玩家有思考的機會，而且是強迫玩家把每個地方都走遍，若 LOST 掉一個提示，可能就沒有辦法進去下一個關卡。整個畫面感覺不是做得很好，我想應該可以更好才對。

Charles.

評分／★★★☆

一看到這個遊戲覺得它給我的感覺有點呆滯，不過算是**軟體世界台北工作室**第一個中文角色扮演遊戲，因此也不可以太苛求它。正如剛剛 MINI 所說： 在一些模式上很類似**御封戰將**，我也很有同感。另外我覺得這個遊戲在畫面上，處理得還不夠成熟，尤其在動畫的製作上頗為呆板，在戰鬥模式上的動作讓人感覺也是蠻唐突的，在劇情上的結構給我的感覺是，劇情的設定不是非常的好，故事整體設定好像頗為牽強。

WEI

評分／★★★☆

剛開始的時候，我覺得那個故事蠻吸引我的，我還問大媽說：「那個故事是真的？還是假的？」

第二點，我覺得玩這個遊戲方向感一定要非常的好，雖然它有自動繪地圖功能，但我在地圖上仍找不到我要的東西。

最後一點，我覺得它的戰鬥場面還不錯！



諸葛不亮

評分／★★★☆

我覺得它的故事架構這還算差強人意啦！雖然是捏造出來的。值得強調一點是它的音效真的做得不錯，不過畫面差了點只支援到 EGA。在遊戲難易度方面，我覺得這遊戲的難易度應該是很簡單。RPG 功力不是很好的我，差不多花了二天的時間就玩到第 8 國了。

這遊戲有自繪地圖功能，這個功能比較人性化，因為這樣可以幫助一些會迷路的人。另外值得一提的一點，它的魔法跟一般 RPG 不太一樣…就是在第一國的時候只要得到魔法竹簡，再到村鎮購買法術，然後找個施法者，就可施法術，而且法術並沒有等級的分別。再一點，我覺得遊戲的戰鬥模式設計得不是很聰明，在城堡裡面的兵力不會增加，只要了解「留得青山在，不怕沒柴燒」的道理，相信攻無不克，戰無不勝是輕而易舉的事。

科長老

評分／★★★☆

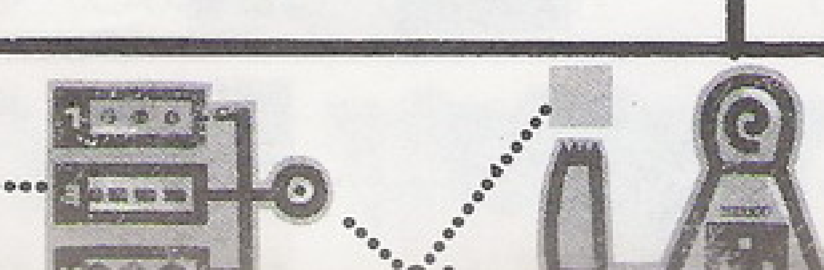
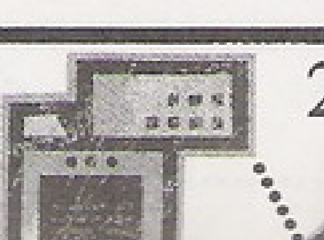
這是個很適合 RPG 新手去嘗試的遊戲，一來裡面全部採用中文顯示，二來操作指命也並不會太多，劇情預設的一些謎題，只要稍微動一下腦筋、不必轉太多圈都可以想得出來。

自從這個遊戲出現以後，各方對它有蠻多的評語，我想大家有一個共同印象，感覺它是**御封戰將**的遊戲風格蠻相近，特別是後遊戲進行中的畫面，以及戰鬥時的場景，雖然還是有些不同。但若不注意仔細觀察比較，很容易認為是同一個遊戲，雖然這個遊戲是最高只支援到 EGA 模式，但配上**魔奇音效卡**的效果，玩起來的感覺還算不錯，主要是託了音樂襯托的功勞。

講到這邊，我想對這個遊戲稍微做點分析：

這個遊戲中有些設定可以跟目前我們所看過的遊戲做一個比較，在 RPG 這種遊戲來講的話，通常會有所謂的難題解決跟情報系統。就情報系統組織型態而言，美國方面通常是以固定場所的文字訊息為主；在日本方面，多半以人物交談為主。而在這個遊戲中是以告示牌揭示情報，這方面與美國蠻相近的。

可是在主要的遊戲過程當中，主角在地圖上跑來跑去是典型的勇者鬥惡龍的模式！不過由於它所繪製的人物尺寸比較大一點，所以各位可能會發覺到當你在移動時，可能會有一種跳動的感覺；也有人覺得這一點似乎有點破壞畫面的美感。在地圖中遊走的時候，有很多人可能會迷路。特別像這種地圖畫起來挺浪費紙張，也很累人，因此這

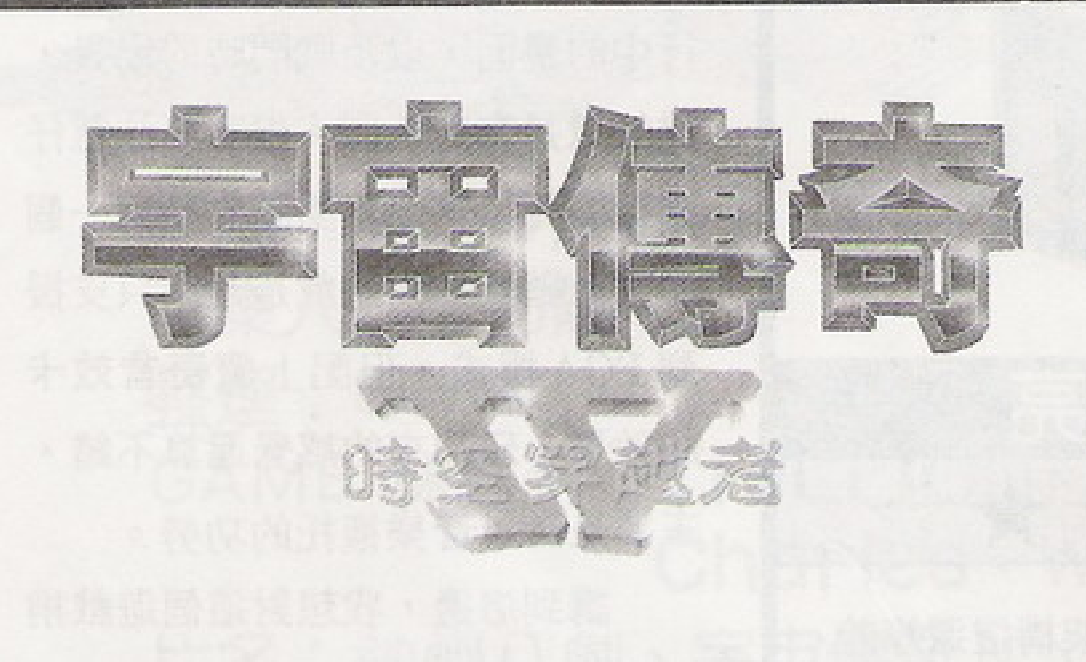


個遊戲所提供的自動繪圖功能，因此更增其可玩度。

根據側面資料得知，似乎蠻多人都是藉由打聽或詢問得來遊戲進行的情報，如此一來，很容易造成只會發覺這個遊戲的弱處，反而它的優點便忽略過去了。這個遊戲的樂趣之外是在於尋找情報，以解決問題。其他方面應屬於中等的程度，最常發現的就是，當你傳送到別的大陸時需要傳送密碼，而這些傳送密碼有些是要從故事當中去找出答案，也就是說，當你在玩這個遊戲時，你必須要能夠先看過整個故事後，把你自己融入在遊戲的角色當中，我想這個還比較近乎於角色扮演的意境！



客觀公正的評論是必須的、可喜的，也是值得鼓勵的，即使它是需要一些勇氣，神州八劍有爲人詬病的地方，也有許多值得嘉許之處，只在於它是國人自製的作品，我們對它的期望自然要高些。台北工作室的下一個作品三國演義顯然有較大的突破，待會兒我們再來討論中文化的三國演義，現在請接著討論SIERRA公司製作的宇宙傳奇IV。





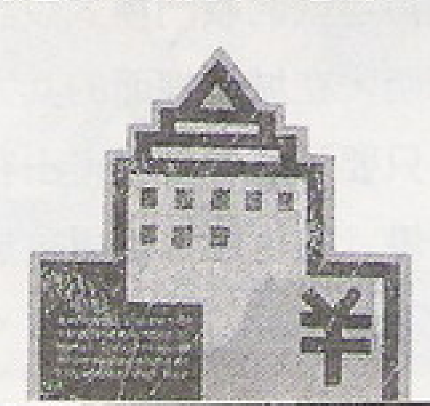
TRILLION.

評分/★★★/★★★☆

玩這個遊戲一定要有悠閒的心情，每到一個地方便以悠閒的心情到處發掘一些好玩的事物，暫時把如何闖過關這件事丟到一邊，要不然玩起來的感覺會從三顆半變成三顆，在玩的過程中也常會想破口大罵：「爛遊戲！」因為主角太容易死了，而且主角一路都在逃命，就像未來戰爭一樣：不往前走就會死，為了活下去，只好往前逃。這個遊戲中，我們的英雄除了在最後結尾稍微扭打了一下以外，在其他情節中都沒有反擊的餘地，只是一味逃，玩完之後，不禁感歎：我們的「英雄」竟然這麼窩囊！一股怨氣無從發洩。

話又說回來，這個遊戲有很多旁生的情節很有趣，例如：星際購物中心就是個很有趣的地方。像軟體世界專賣店，就專門賣SIERRA遊戲的音樂，裡面還有個特價櫃，櫃子裡還有很多仿制目前美國市面上流行的遊戲，像模擬城市、紗之器等等。另外，主角男扮女妝走起路來，怪模怪樣的，也很好笑！

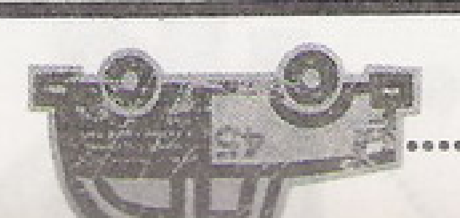
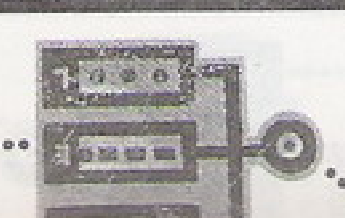
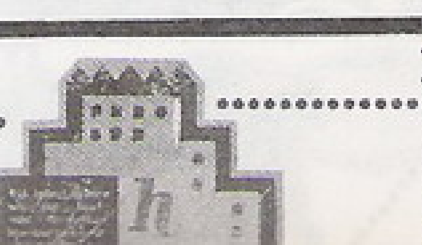
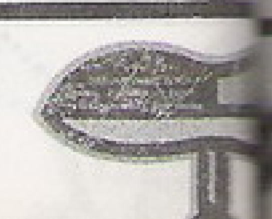
不過，我認為一個遊戲好玩與否，應該在於它的主幹和架構，其他枝節的地方弱一點無妨，而這個遊戲的主幹卻是主角拼命逃命，讓人玩起來不痛快不過癮！



Charles.

評分/★★★★

我跟 Trilion 的感覺是差不多的啦！你在宇宙傳奇中扮演清潔工出身的英雄，老是被人家追，真的很不是滋味。可是想想宇宙傳奇一開始角色設定就是一個清潔工，算是一個因緣巧合的機會他才會成為一個英雄。也許他這個英雄並不是我們所想像的 RPG 式可增加自己的能力體力的那種，而是靠自己的智慧及小機智，甚至有時要點卑鄙手段的那種類型。我覺得像這種類型的，在我們現今社會上成為英雄的機會還比那些孔武有力的人還要大，畢竟在未來那種當別人拿著一把槍，只有瞄準你，你就死的社會下，就算你再孔武有力也沒有用。也許，作者本身亦有這種感覺吧！

在劇情方面若你真的抱著一個很輕鬆的心情和帶點狡猾機智的意念來玩的話，我想應該會得到蠻多的樂趣。

再來我們談談這個遊戲的畫面及操作介面。消費者若玩過國王密使Ⅴ，我想你可以將兩個遊戲稍為比較，便會發覺都是SIERRA公司在新時段所產生的遊戲。在畫面上，幾乎全以油彩渲染效果表現，已經完全運用到256色，在 VGA 256 色的畫面上處理得非常地成熟，處理的手法已讓人感覺是專業繪畫人員的素養，比烈火神兵等遊戲好太多了！

就操作介面，可以說是順應世界潮流，將以前的對話交談式的操作介面改為現在用滑鼠圖形指令的操作方式。這樣的話消費者就可省卻去查要做某個動作，或做某件事情時，要用哪個動詞的困擾。我覺得操作介面改成這樣子的話，對於國內消費者而言，是一項蠻大的福音，但對 SIERRA 公司本身而言，它亦可藉著這種新的介面方式擴展它自己在非英語系國家的市場。

至於在這個遊戲上，我跟 Trillion 有相同的感覺：就是死得太突然了。往往稍微一不小心就死翹翹。對這個遊戲的死法我有一點點意見：我覺得它最不好的一點，就是它的死法只有那幾項，不是肚子被打個大洞，就是變成食物，好像就只有這幾個畫面，並沒有特殊吸引人之處。不比在幻想空間Ⅲ，死的方法非常多。在這點上我非常生氣，在死法上SIERRA可說是有點粗製濫造。在幻想空間裡當你做錯事或走錯路時，死的方式往往會令你會心一笑，這是蠻值得不讓人使用攻略而一直很高興地玩下去的一個原動力。那像這個遊戲只有那幾種死法的話，未免太無趣了！這是我對宇宙傳奇Ⅳ最大的不滿。

不過在劇情的設定上，它能想到在未來，以及未來的未來、未來的過去之間的時空轉換。在不同的時空面對未來的你或以前的事情所造成的一種驚奇及錯愕的感覺，我覺得跟回到未來第二集蠻有得拼的。不過這個遊戲還好啦，它走的大都是未來，往過去走的大多只到宇宙傳奇Ⅰ或宇宙傳奇Ⅲ，而且跟劇情不會有多大的牽連，所以不會像回到未來第二集那樣，若沒有看過第一集的話可能會看不懂，這個遊戲若你沒玩過第一、二、三代的話還是可以玩得起來的，畢竟你到第一代、第三代所做的事都是不重要的小事情而已，並不會對接下去的發展有太大的牽扯性！

WEI

評分／★★★★

這個遊戲我覺得它很可愛又很可恨！除了他們剛剛講的那些以外，我覺得它還有一個最大的缺點和優點。缺點就是它的密碼實在太多了。像有些小孩玩這個遊戲，就搞不清密碼到底是哪個，若它的設計是要給大一點的人玩那倒無所謂，國小學生玩就比較累了，最好二個人以上一起玩，一個幫忙記密碼。

優點就是音效非常的好，在星際購物中心時，每家商店都有不同的音效，就像我們去逛百貨公司一樣，畫面非常美，我覺得這應該是個蠻簡單的遊戲吧！

Charles.

在指令設定上多了二個，除了動作移動以外，還有舔跟聞。我覺得事實上要過關的話，這些好像沒什麼用處，但你若抱著玩玩看、試試看的心理，而英文程度不錯，可以看得懂它出現哪種字樣來形容你嚐了以後，舔了以後的效果的話，那也可以算是樂趣之一。

這個遊戲你若只想要過關，看著攻略或是一直問人家要怎麼玩過去的話，實在很無趣！尤其是你若按著攻略玩的話，很多有趣的事你都會錯過了。

我真的覺得每個消費者在玩 SIERRA 的遊戲時，不要把過關當做你的主要目標，畢竟在過關之外還有非常多東西值得你探討。如果說你玩幻想空間是看著攻略玩過去的，那我勸你不妨不要看攻略自己再去探索一次，因為那樣樂趣會更多，尤其是你死的方法會更有趣！

科長老

評分／★★★★

關於宇宙傳奇Ⅳ—時空穿越者我的感覺有四顆星的價值，但一玩再玩的話，評價會跟著上升。



宇宙傳奇Ⅳ這次所採用的操作介面是繼國王密使Ⅴ之後的第二個實驗品。這次還多了幾個指令，雖然沒有多大用途，但是似乎有蠻多人在預期可能在它的下一代作品當中，會派上大用場。

在這個遊戲中我們也可以看到蠻多SIERRA公司一貫的風格，也就是有許多小地方的樂趣。什麼是小地方的樂趣呢？可能跟過關或者得分沒有關係的特別設計。例如，在遊樂場所，你可以玩電動玩具，

雖然說你只能玩一台，但是曾經玩過宇宙傳奇III的玩家應該還記得，他那次如何獲知該去解救宇宙傳奇作者的那部電動玩具正是太空鴨，只是動作場景不同，不曉得是不是它的續集？另外，在星際購物中心有一個無重心滑板育樂中心，最後逃脫的方法，即是利用失重狀態的慣性定律，再加上反作用力，使得你能順利逃生，這點似乎有點像馬蓋先百戰天龍影集，有一點機智跟運氣的組合。

雖然遊戲名曰宇宙傳奇IV，但從頭到尾只有頭跟尾在第四代背景，中間過程都在第一、十、十二代當中穿梭度過。

在此順便提一下本人對這種操作系統的觀感，因為這種新的操作系統產生，使得玩者在玩這種類型遊戲的時候，感覺異常方便，相信這是很多人相同的感受。但相對的呢，似乎在語言雙向溝通方面，那種參與的樂趣也減低了不少，全部的遊戲過程，幾乎大部份的場景都趨向於自動劇情化，而本身角色投入的參與感就減少了許多。

不過這裡面仍有很多SIERRA公司精心設計的小趣點，相信前面各位都已經提過了。我在這邊再提一個，這點蠻特殊的：當你在購物中心換女裝之後，你可以看見裡面站了數位美女，最左邊有位大姊頭，你若嘗試對她使用動作指令（手形）的話，你會發覺羅傑也變成女的，然後跟她們一起勁歌熱舞，大概也跟其他地方一樣有其用意存在吧？

最後一點，我蠻欣賞它加入太空鴨動作場景的構想。



初陽兄： 最後我們來討論受到玩家熱烈迴響的三國演義，請各位發表意見。



TRILLION.

評分/★★★☆/★★★★

對戰略遊戲高手來說是三顆半，對其他玩家而言，則是四顆星的評價。

雖然它的 bug 不少，但整體而言是瑕不掩瑜。和三國志相比可以分四點來談：

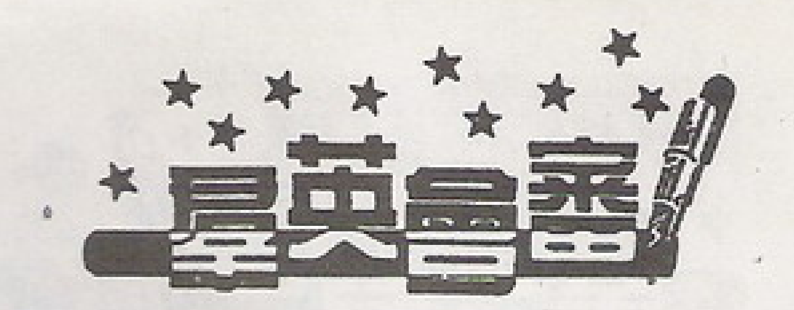
第一點是中文化，也是最大的優點。以前玩三國志的時候，人名都是英文字，像劉備這些耳熟能詳的也就罷了。其他的人名若直接照英文唸實在很彆扭，要翻成中文嘛卻沒那麼好的記性，在談論的時候是一件很困擾的事。今天中文化之後就可以用中文直呼那人的名字，親切多了。

第二點是，動畫和音樂，比 K-OEI 的三國志強過很多，不過三國志是兩三年前的作品，自然無法相比。

第三點，在人工智慧方面，三國演義就比不上三國志。

第四點是整體的耐玩性，對於戰略高手來說是比較低，因爲他會覺得很輕易就統一了中國；但對其他玩家而言，耐玩性蠻高的，除了中文化所產生的親切感外，三國演義需要的戰略技巧較低，大多數的人都可很輕易地嚐到運籌帷幄、用計成功的快感，然後就欲罷不能，甚至廢寢忘食。

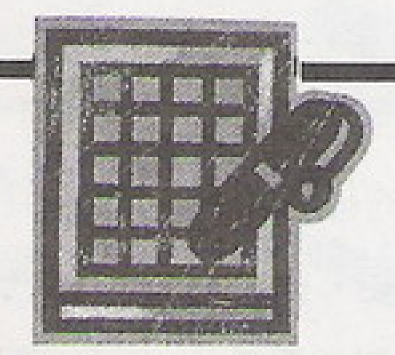
三國演義跟三國志一樣，遊戲初期的重點偏重在戰略而不是在作戰。若你想當個伯樂的話，你可以從第一時期玩起，選擇曹操或是劉



備，一開始便到處網羅人才，讓天下的人才都到你的帳下聽你的號令。

它的特殊之處，是多了謀略的指令，這是三國志所無的。其中的驅虎和狼之計實在是非常的毒，而且成功率很高，使玩家深深警悟「鷸蚌相爭，漁翁得利」這個道理，也算是一種教育功能。

再來就是片頭動畫的音樂跟三國演義這部小說的卷首詩的意境配合得很相稱，本人到目前為止還沒有聽膩！



它令人詬病的地方有四點：

第一點：每次載入舊遊戲進度的時候都要輸入密碼，而且只要一次錯，就跳回作業系統，實在很不友善！

第二點，不能錄用別郡的在野將領，實在是很不合理的事，通常是更容易網羅才是。

第三點是在戰鬥的時候，圍攻要200金，燒糧要300金，這實在太離譜了！其實真要燒糧，智謀夠，放把火就可以了。

第四點是人心太容易收買，絕大多數的人，隨便給他100金，忠誠度就有100。

MINI

評分／★★★★

我想還是先和作者的前一作品作一番比較好了。基本上**三國演義**不管是在畫面、音效或戰略應用上都比**楚漢之爭**來得成熟。但是玩起**三國演義**仍然覺得人工智慧偏低，太容易統一了。就像剛 Trillion 所講的一樣，雖然玩到難度10，但別人還是不會來攻你，只有你去攻別人，根本沒有刺激的感覺。所以只要你自己勤練，必能一統中原。

另外，以前**楚漢之爭**太重視策略應用，但這次就沒那麼簡單，武力與策略要互相應用。武力在**三國演義**中算是蠻重要的。若你是玩後期的話，金錢通常是非常多，只要多帶些錢，文武將搭配出擊，可以玩得非常過癮。通常前期比較辛苦，要靠武將硬拚才拚得過；後期時則可二個併用，然後就可以玩得得心應手！

有一點我覺得相當遺憾，那就是無法跟史實完全符合。舉例來說，「三顧茅廬」是衆所皆知的典故，諸葛亮是劉備費盡九牛二虎之力才請來的，然而在遊戲中當我們找到諸葛亮時，一請他，他馬上就願意效勞，這個跟史實不太符合，令人無法接受。此外若能加上特殊人物的特性的話會更好！

音效方面也做得不錯，它的音樂跟神州八劍同一作者，所以音樂也達到一定的水準。

諸葛不亮

評分／★★★☆

我覺得這個遊戲中文化是它一個很大的特點。先前有三國志這個遊戲，對一些英文程度較差的玩家而言，如果要完成統一大業的話，就不是那麼簡單了。這次**三國演義**雖說遊戲的人工智慧不是很高，但還是值得一玩。

我還覺得有一點好像不太合理：如果你用諸葛亮來做君主的話，比劉備、董卓還要強多，因為諸葛亮實在太聰明。

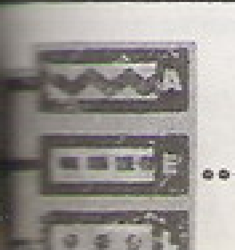


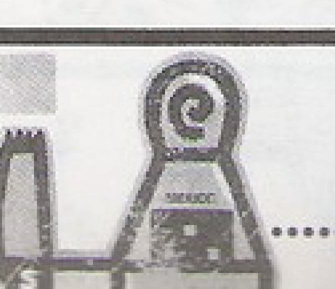
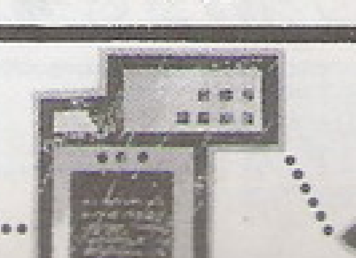
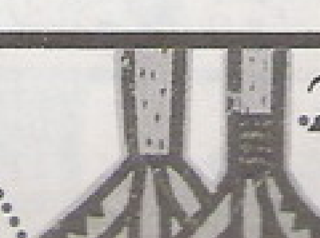
在謀略裡面、只有驅虎吞狼比較有用而已，其他的謀略好像沒有太大的用處。不過驅虎吞狼好像如 Trillion 所言，太毒了一點！派出去的謀略者：若智力高一點的話，大部份都會成功，但我試過其他人派出去，像徐庶或其他軍師的話，好像都蠻笨的，只有諸葛亮蠻聰明的，每次都會成功。

還有一點亦是不太合理的，就是二軍對敵的時候，用謀略時，我覺得好像不需要用到金錢。因為謀略只要有兵力和策略就可以了。有時，我會玩到帶去的金錢都沒有了，遊戲會告訴你：「沒有金錢不能用謀略」。我是覺得不太相關，因為謀略是靠腦子想出來的，應該不是用金錢來驅動它。

還有，這個遊戲有語音的效果，我覺得它的語音效果做得不太理想！因為裡面的人物有三百多人，只要玩久一點，聲音聽起來都差不多，那個聲音非常難聽。而且好像有點口齒不清，所以玩這個遊戲最好不要用語音效果。語音效果好像只是個噱頭。

我覺得它的統一應該蠻簡單的，但要花點時間就對了！我覺得這個遊戲還蠻值得玩的，因為它的人工智慧不是很高，可以讓初玩戰略遊戲的人來玩。





科長老

評分／★★★★☆

我對這個遊戲最激賞的第一印象就是波送東風陣陣清，夕映江帆點點遠的片首。雖然顯示模式也只到 EGA，但配色和畫面處理都不錯，再加上背景音樂、潮夕聲配合起來的效果，特別有那種蒼涼的感覺。不覺想起曹雪芹的那首好了歌。

經過整個實際的攻略之後，發覺這位音樂的作者有點藏私，有些曲子非得要全盤一統天下才能聽見。



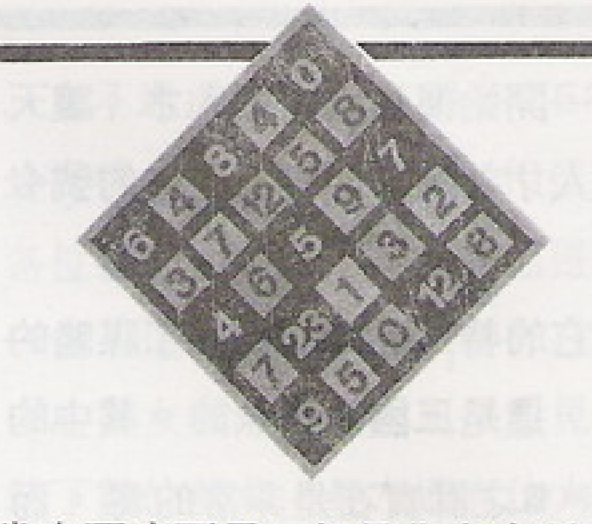
在這遊戲其實有很多絕招可以使用，不知是因為系統設計的原故，或者是作者本身的巧思，這也就不得而知了。就比如說，根據遊戲正常的玩法再配合絕招使用的話，通常可以在一個月之後連下三城（如果你軍力夠的話，可以在同一個月以同一部隊連續打三個州郡）。

先前，有許多人提過這個遊戲的用計使謀部份，頗有爭議，在這個遊戲中，就分為二個部份：一個是在戰場上用的兵爭之計，另一種則是用於平時施政時的大部計謀。以個人的經驗來說，似乎只有一種偽書使疑，比較感覺不出效果，其他幾個似乎是蠻好用的。另外在戰場上所施用的計策，這點似乎由比較聰明的人來用的話比較容易成功，特別是天下一大軍師諸葛孔明。所以我相信許多人都會偏好使用劉備為君主，而設法招攬諸葛亮為軍師。其實這也是可以預想得到的，因為你只要仔細分析一下，只有劉備的魅力是一百，只有諸葛亮的智謀也是一百，所以二人配合。正如魚得水，無往不利。

和其他三國時期的戰略遊戲比較起來人物角色在歷史中的形象並沒有被100%發揮。雖然每個人都有他本身的屬性，但只有較親近的親戚或朋友關係，會對他的忠誠度有所影響。也因此使得這個遊戲跟史實脫離得有一段距離，不過我相信玩者可以由此來創造自己的歷史。

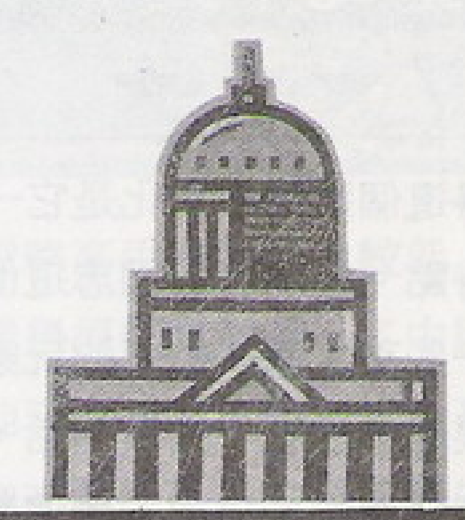
另外在這個遊戲中，戰場部份有個很強的戰場效應，不管是在使計或是以武力強行對抗，能夠善用各種地形的人往往都有相當大機會成為戰場上的勝者，誠所謂：「善戰者，致人而不致於人」。

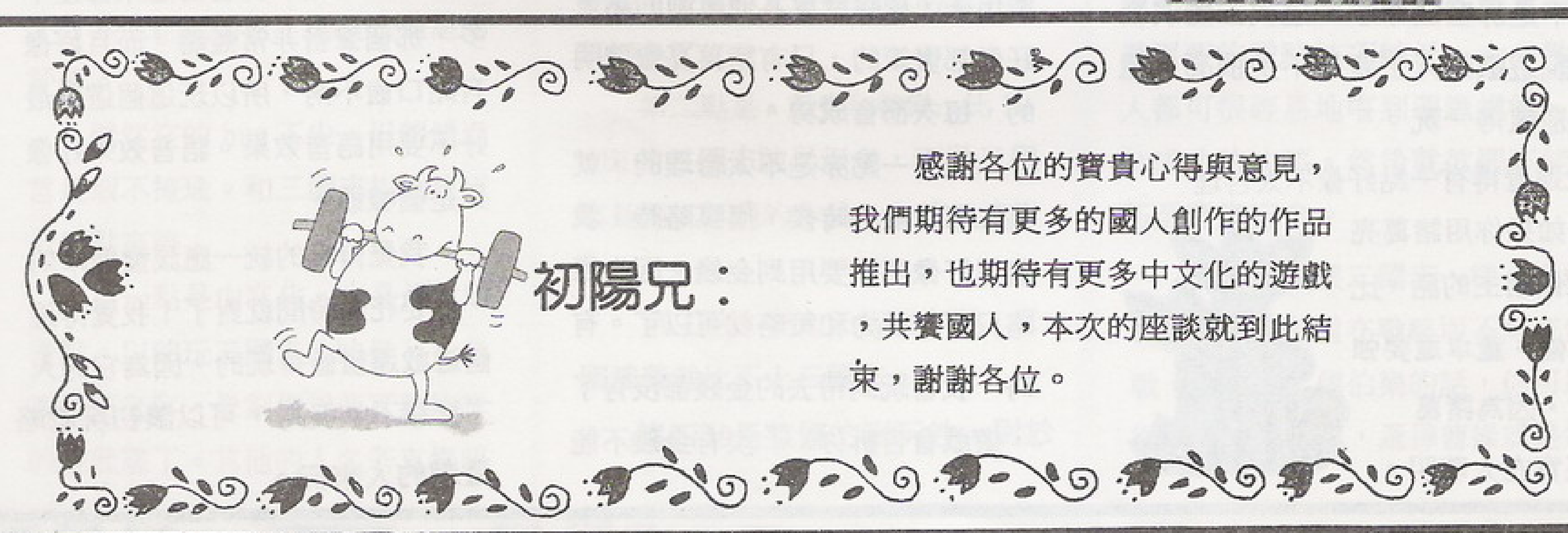
講到歷史方面，這個遊戲同樣也提供了一般遊戲甚少出現的功能。比如說，語音的合成效果，雖然



尚有瑕疵可尋，但是作者求新求變的心意可見一斑。另外在遊戲角色方面，有所謂的新君主設定，以歷史戰略遊戲來說，這種設定尚不多見，你可以自由挑選你喜歡的臉孔，並且可以調整屬性範圍，以及你的天下霸業起始點。對於一個不滿現況的人來說，這可真是你最好的選擇。特別是選用新君主的話，也可以採你自己的姓名登錄於上，於是乎你將可能會看到「張無忌於×年×月一統天下」之類的結局。我想這對一般的玩者應有特別成就感。畢竟你不必再用成吉思汗或織田信長的名義來進行天下大業攻略。

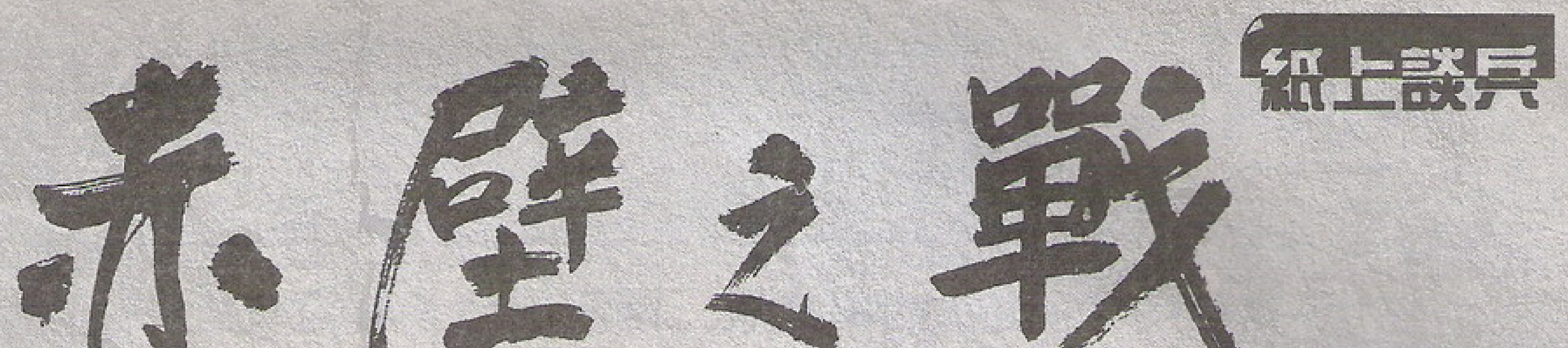
這個遊戲有若干人對它有若干好評，也有不少批評，但最後也有一點個人的意見，希望能夠聽到一些建設性的意見傳達給作者，以冀望能夠有更好的作品出現，並以此願期待其他人的大作出現。





初陽兄：

感謝各位的寶貴心得與意見，我們期待有更多的國人創作的作品推出，也期待有更多中文化的遊戲，共饗國人，本次的座談就到此結束，謝謝各位。





序

/H.J.L.

西元208年，曹阿瞞（曹操）親率江北精兵南征，攻克荊北，並與劉備、孫權的五萬聯軍對峙於赤壁，數月後孔明「法祭東南風，火燒連環船」，一舉破了阿瞞35萬水陸雄師，之後又兵伏華容道，智取曹阿瞞，殺的曹賊拋盔棄甲，斷鬚割袍，35萬大軍無一人北歸，僅以身免，荊北也隨後被孔明用計奪下，自此不敢再起南征之心，這就是史上著名的「赤壁之戰」。

前記 這次的中文版三國演義中，有遠交近攻的指令，自然令HJL想起這一段歷史，也想試試劉、孫聯軍的威力，於是乎，這篇熱騰騰的赤壁戰記就出爐了——

62•63 CHRIS HOPKINS IUS

戰　端

話說西元205年４月，曹操對袁紹的強大日益不滿，於是趁著袁本初（袁紹）國內大瘟，逕起十餘萬大軍分道北征，不料袁紹實力雄厚，區區瘟疫根本奈何不了他，以致戰事失利，雙方你來我往形成拉鋸戰，阿瞞的十萬大軍於是進退不得，陷入長期戰中。HJL 心想有機可乘了，於是立刻遣孔明向孫權的淮南（22郡）施遠交近攻之計，打算合攻曹操的穎川（13郡），竟然成功了，於是 HJL和孫權分別由南陽（27郡）和淮南各起數萬大軍，討伐曹賊，一場腥風血雨就此展開……

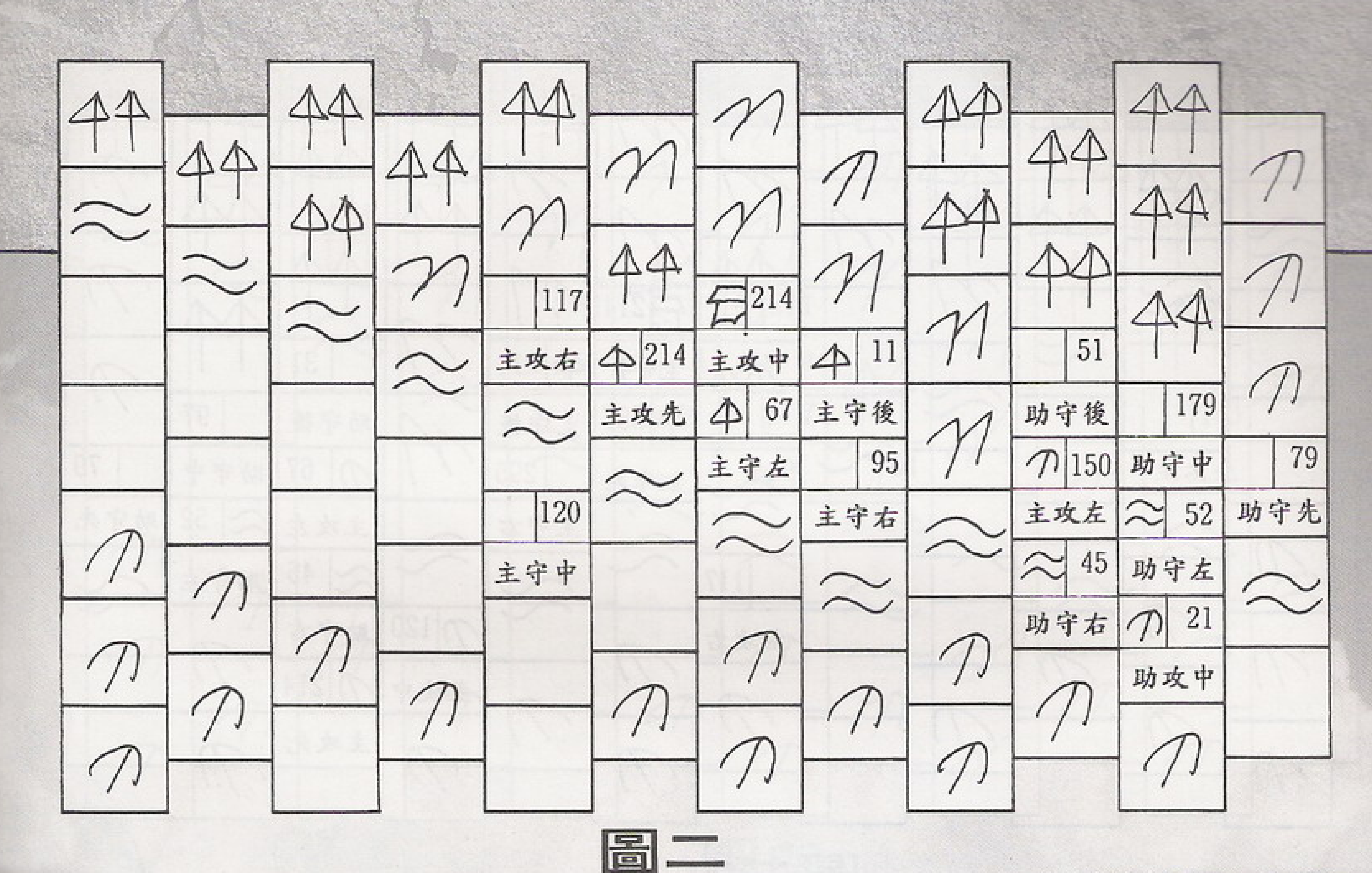
晴空霹靂

為了一舉成「攻」，HJL 遣調全國最精銳的部隊，最威猛的武官、最聰明的謀士，組成了戰力驚人的「末日軍團」：以關雲長、張飛、馬良等８名大將和軍師領２萬４千精兵為先鋒，以趙子龍、魏延領７名　武將為右軍，以龐統、關平領７名部將為左軍，再由孔明、劉備親率張苞等７名武將為中軍，最後以一些不帶兵的牙將為後軍，於是乎一行六萬精兵直奔穎川而去。

另一方面，孫權雖是助攻，竟也令人驚訝的派了３萬甲兵出征，於是　HJL 志得意滿地佈下陣勢，只見劉孫十萬大軍接營千里，陣中旌旗飄動，馬鳴鼓響，好不壯觀。正當 HJL 笑容滿面的看著沙場，忽然，笑容僵住了（不是中風啦！不要亂猜），曹操不知何時竟調了十萬大軍（都是武裝度100，訓練99的精兵耶！）南下守城，更慘的是曹操還親率５萬甲士前來助守。這下子可好了，HJL 一下就落入了劣勢，可是看了看那5000單位的米和9000單位的金，實在是捨不得退兵，但眼前滿坑滿谷的曹軍，真是………（見圖一）

圖一

68
助守後
76
助守右
134
主守先
214
186
助守中
287
主守中
11
84
主守左
295
主守後
助守左
主守右
79
助守先
120
主攻中
120
240
52
54
0
主攻右
150
主攻先
71
80
助攻左
51
助攻後
主攻後
主攻左
助攻先
助攻中
助攻右



圖二

壹戰千里

不論如何，HJL還是決定留下來碰碰運氣，看有多少機會打勝。

一開始，HJL就讓各軍直衝主守中軍，心想若能先幹掉中軍就好辦了，沒想到連邊都沾不上，都被主守的左右軍給攔了下來，還被對方用弓箭K了兩次，真是混蛋，好在孫權的3萬虎狠軍(?!)截下了助守的部隊，為我分去很大的負擔。

HJL的6萬士兵對上主守十萬大軍已是十分吃力了，不料又一件令人心寒的事發生了：孫權的3萬大軍竟然是低訓練、低武裝的菜鳥級新兵，沒兩下就被曹操的助守軍給轟回老家去了。眼看助守和主守就要兵合一處了，HJL只好當機立斷抽調左軍前往攔截，以一敵四。幸好曹操軍的武將謀略不如龐士元（龐統），所以咱的左軍沒中到聯合進攻的計。另一方面，右軍和先鋒兩軍則分別和對方先鋒進入對戰，HJL派關羽、張飛、趙雲、許褚、馬超、嚴顏，分別和曹軍的先鋒武將單挑，大獲全勝，不費一兵一卒就擺平了曹操主守軍的先鋒，壓力頓時減輕了不少。（見圖二）

智取曹賊

雖然沒有中聯合攻擊的計，但快戰也耗損了很大的部隊，HJL看看左軍日漸減少的兵力，心想如此下去也不是辦法，十分煩惱，忽然靈機一動，想用燒糧之計看其效果，於是挑了助守的右軍（謀略最高才54），牛刀小試了一下，竟然十分有效，便決定放下主守軍不管，把先鋒和中軍調來大施放火燒糧之計，兩回合之內就把助守的糧草錙重全燒光了，然後只見助守的士兵逃的逃，蹺的蹺，沒幾天後，四萬大軍就只剩千餘人了，HJL這才派中軍來收拾這些殘兵敗將，除了曹操本人的中軍，夏侯淵的先鋒，還有ㄉㄠ＼跑了之外，其餘十四個武將都被捉了，因為打得實在很不爽，於是把他們全部都梟首示衆（連典韋都砍了！夠狠吧！）（見圖三）

曙光乍現

經過一番奮戰，終於打退了助守的5萬大軍，可是主守的部隊還有8萬人，而HJL只剩4萬人了，雖然咱手下個個驍勇無比，但硬碰硬終究不是辦法，只好再次用計，不料主守的各軍都有一個謀略在80以上的智將，害HJL每每失敗、手足無措，弄得亂七八糟。於是又想起單挑的指令，在對戰的模式下，K掉了幾個智將（用單挑指令的話，對方也許不接受，不過對方的士兵會逃走，也算不錯了）之後，就開始大施火攻之計了，左先鋒、左、右軍不停的努力之下，沒幾回合，曹操軍的左右軍只剩下數百人了（見圖四），再用死戰，把兩軍徹底解決掉。戰事至此情勢大變，現在阿瞞只剩兩萬不到的主守中軍了，而HJL還有兩萬多人，這是赤壁戰記中首次出現的有利局面。但時間已是29日了，必須儘快解決，否則一切的犧牲都將付諸流水。

圖三

千鈞一髮

HJL的攻擊部隊多，時間也剩一天，這種情況之下任誰都知道要用死戰的指令，以生命換取時間，但卻有一個大問題存在，阿瞞的兵雖少，卻集中在中軍；HJL的兵雖多，卻分在四個軍團中，以致沒有一個軍可以獨立消滅守軍。最後，HJL還是決定用死戰（聯合攻擊也可以？別傻了，只剩一天耶，這個險冒不起喔！），狠下心來，先派先鋒死戰一回，再派左軍死戰一回，再派右軍死戰一回（這三個軍團下場當然都是被殲滅，HJL心愛的趙雲等都被囚禁了！）最後由中軍和阿瞞剩下不多的中軍大決戰，終於於得到了勝利。

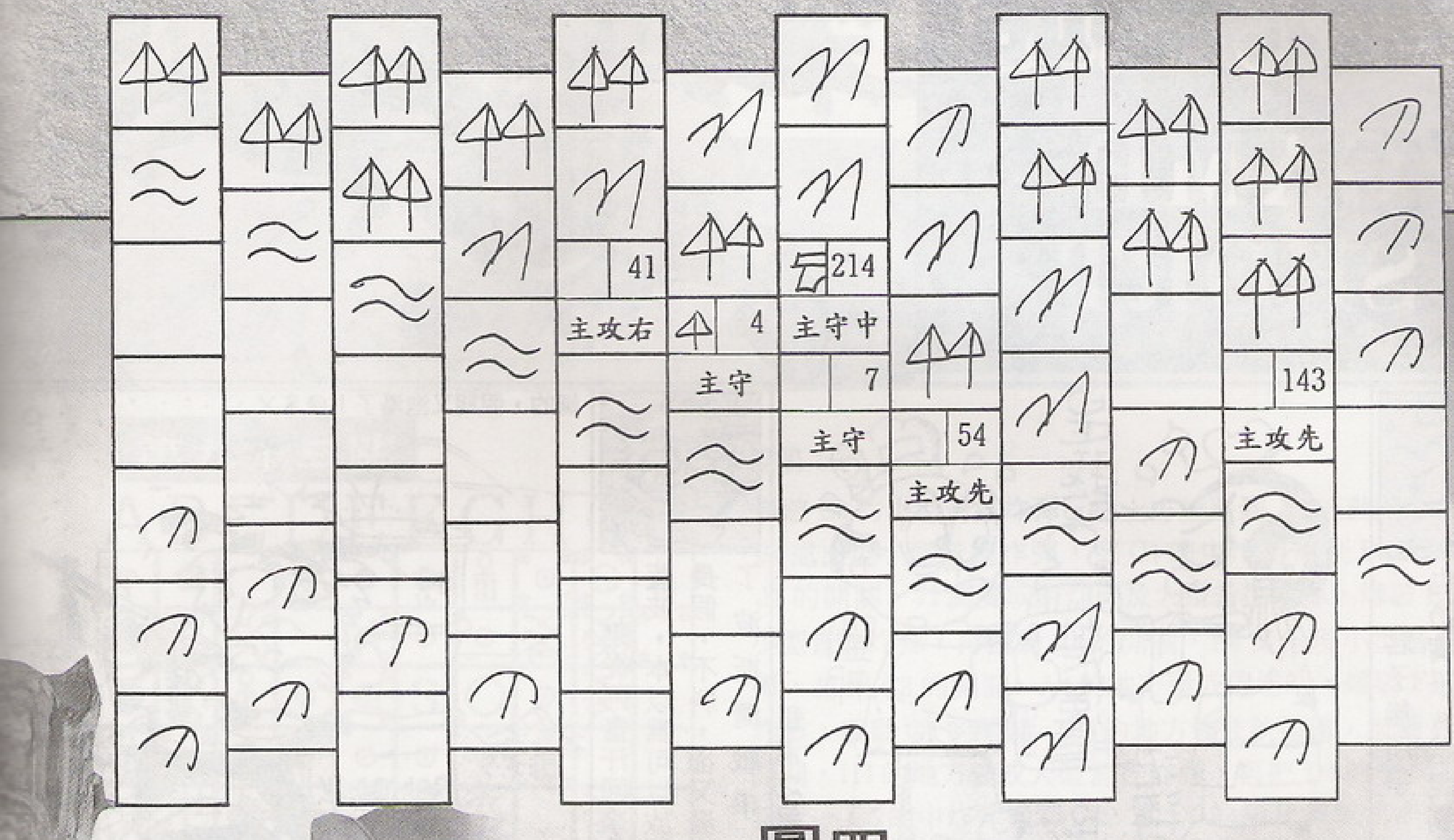
戰勝的HJL站在城頭，看著血流成河、死屍遍野的戰場，心中哀多於喜，悲多於樂，想到先帝的功業，想到天下的動盪，想到戰死沙場的部屬，想到水深火熱的民困，隨著日落，我的淚也不覺落下…………

後　記

雖然勝了，可是只剩4千人在駐守，不論誰都能輕易攻克，實在是很令人擔心，很幸運地，接下來就是HJL的15郡下命令，趕快調5萬大軍前往守城，又用兩個月的時間把被囚禁的武將們招出來，把軍隊大大整頓一番局勢才告穩。

至於曹阿瞞可就沒有HJL幸運了，損失了精兵15萬、武將數十名的他，國力大減，再加上北方袁紹舉兵南征，南方孫權趁機北伐，半年後就在洛陽一役中被趙雲斬了，帥吧！





圖四

評「赤壁戰記」

這次的戰記中，HJL 運用了不少人工智慧不足之處來打仗，比如說：電腦所控制的部隊很奇怪，即使糧草被燒光了它也不肯退兵，一定要等所有的士兵都逃走了，而且遭到攻擊了才要走。又，在守勢時，電腦控制的部隊絕少使用快戰的指令（死戰則絕不可能用），所以你可以放心，在他旁邊一直用計，用到天長地久、海枯石爛。

憑良心而論，這次的赤壁戰記之中，HJL 實在是勝在運氣上，若是助守的右軍有智將，若是時間上晚一天，若是戰後先輪別人下命令，若是……，許許多多的若是，只要一個就足以使 HJL 片甲不歸，永不得翻身，但竟然一個「若是」也沒發生，奇蹟！也許，在統一中原之途上，運氣比實力更重要吧（人生不也如此？）

感謝：感謝火鳳鳳幫我改造的戰略地圖，使戰記更富變化。

* * *

註：雖然 HJL 不太同意小技巧的運用，但不可否認，小技巧卻有其存在的價值，尤其對新手而言，更是救命的良方，故在此先發表一些小技巧，以饗各位玩家——

1.在對戰時，對方的武將常不接受你的單挑，雖然如此一來他的士兵會逃跑，可是實在沒啥效率，HJL 發現若在單挑之前先快戰一下，對方就很容易接受你的單挑的建議了（和君主用這招較沒效）。

2.有時對方兵力大不如你，就會滿場跑，讓你追不到他，要想和他快戰或單挑更想都別想，此時若能休息一下對方就會回來找你了，接下來要殺要剮就隨你便了。

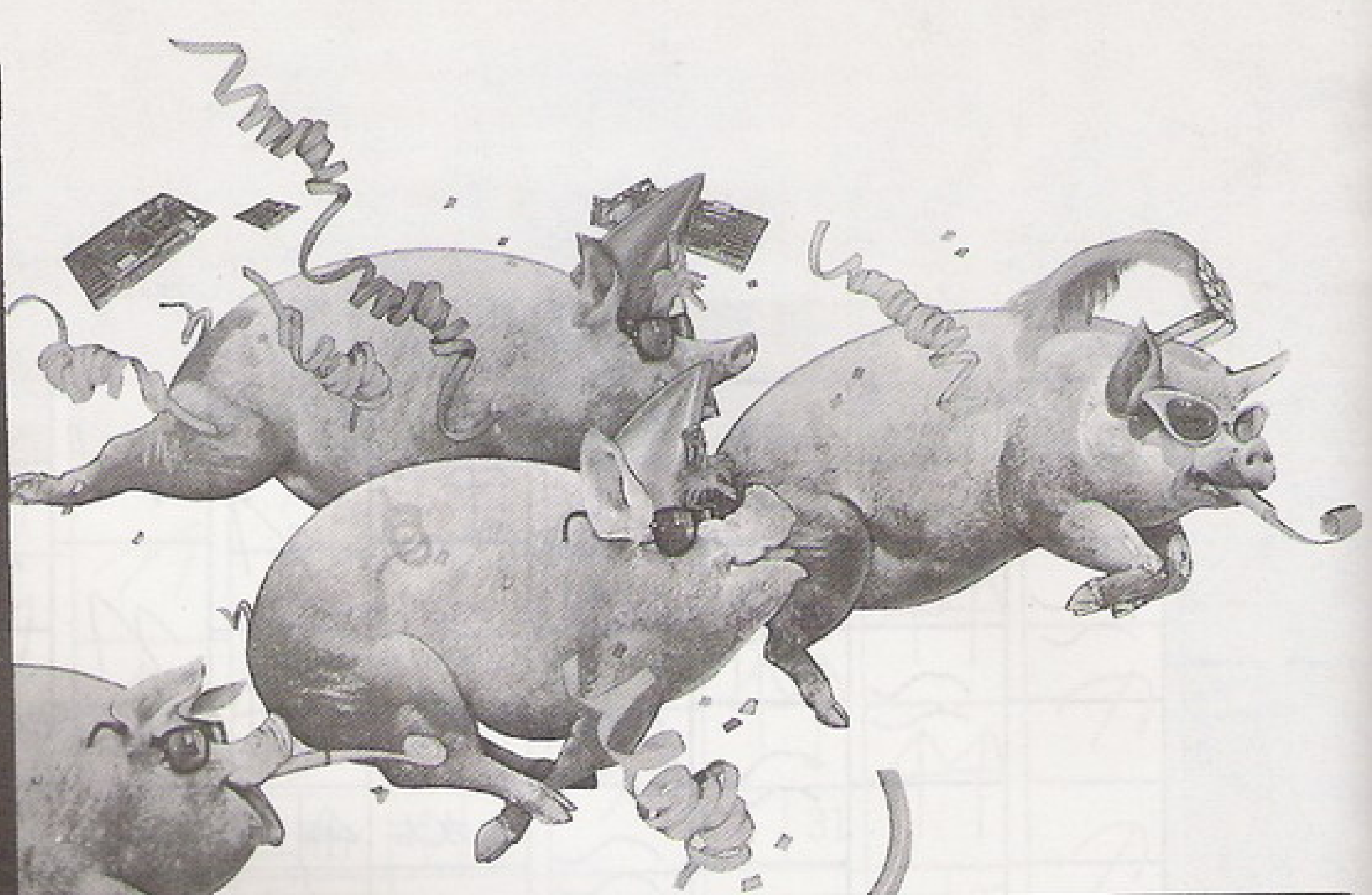
3.根據 HJL 的經驗，玉璽百分之八十會出現在15郡，若是攻下15郡，通常會找到玉璽（限第二時期之後），到時人望會大增，招武將也就容易多了。

4.不知是不是 HJL 的錯覺，似乎洪水率對收成有不小的影響，不論如何，洪水率低一點總是好的事情。

開懷篇

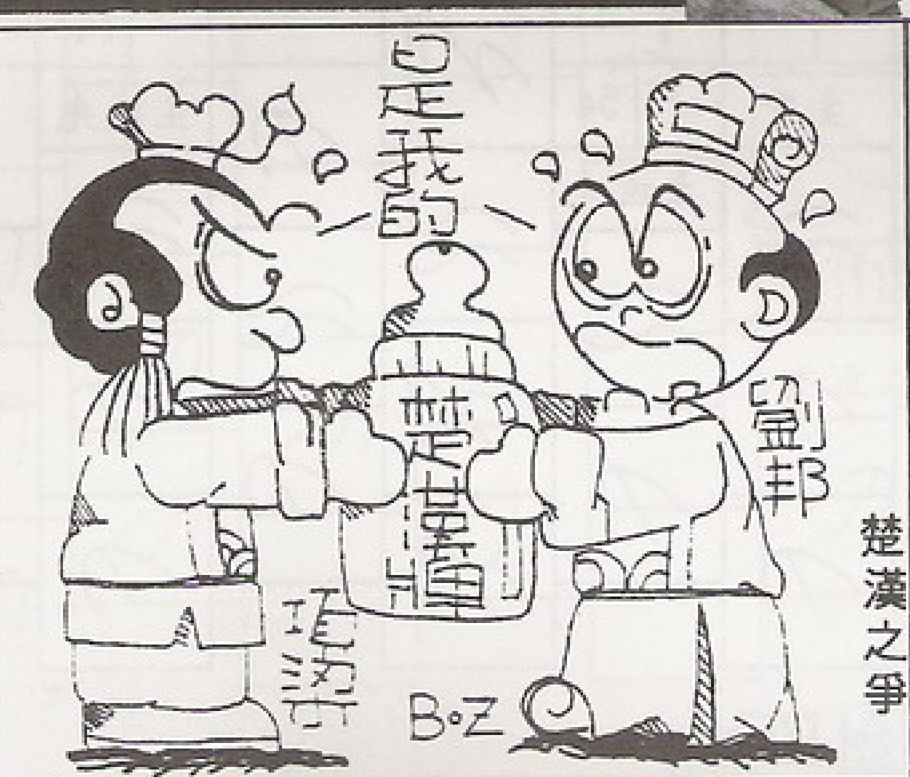
電玩短路

GAME SHORT



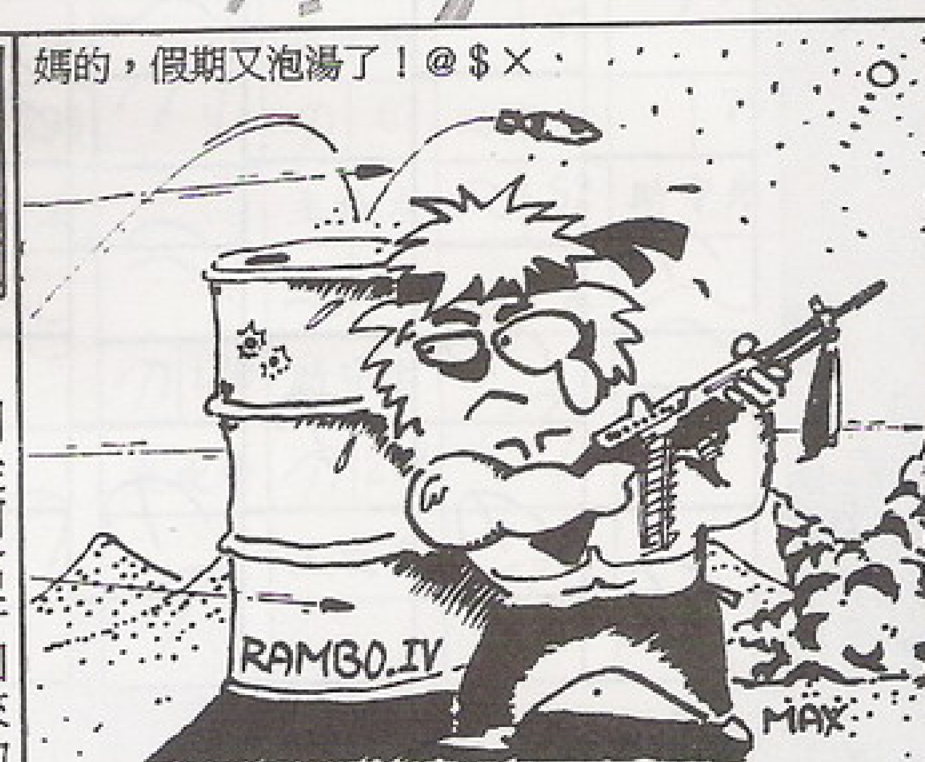


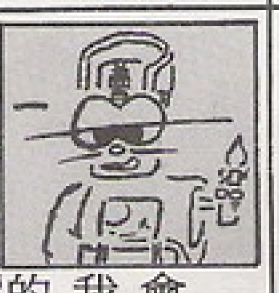
君子無所爭，必也奶嘴乎。話說劉邦和項梁從小的時候就已經結下樑子：



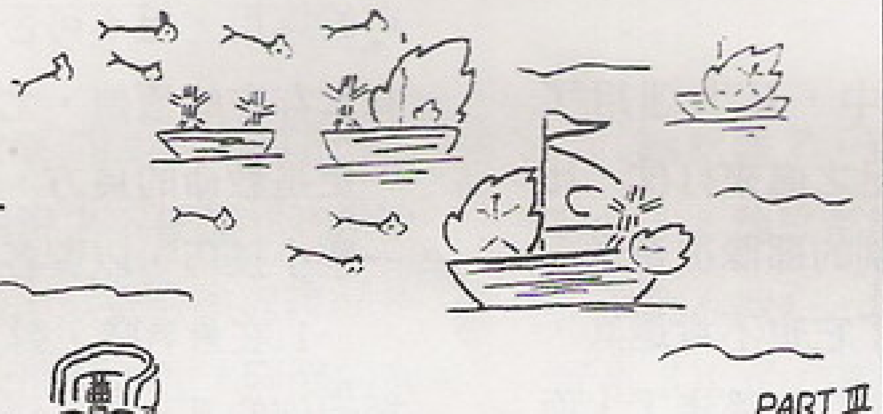
楚漢之爭

剛從阿富汗回來的藍波，本以爲可以放個長假，不料，卻又發生了波斯灣戰爭。



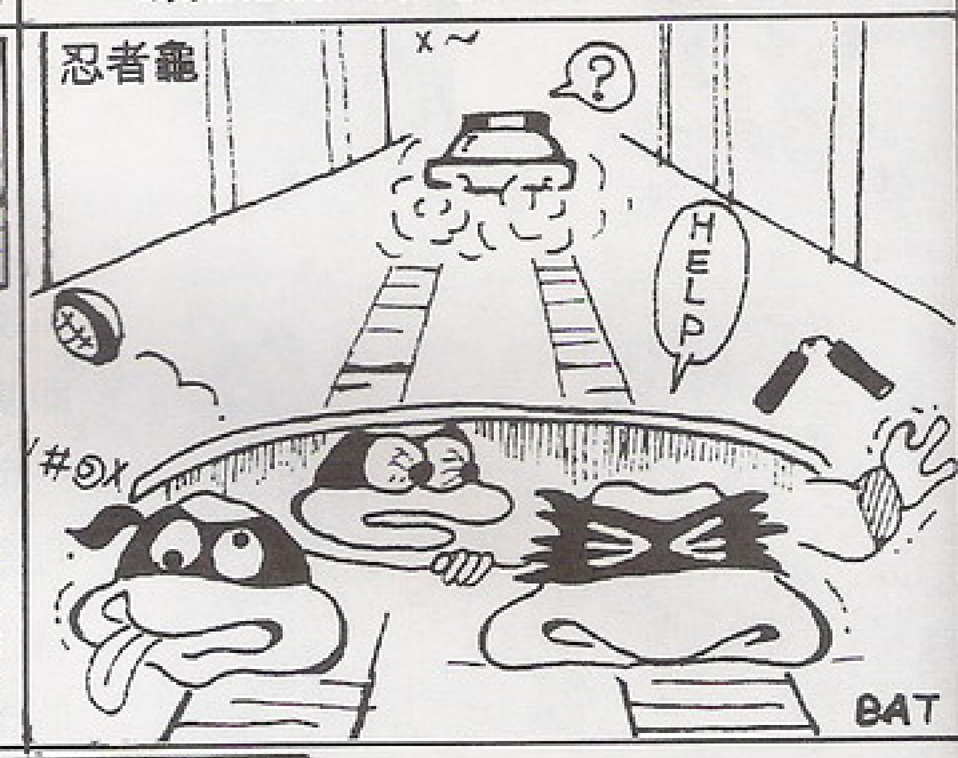


早就知道諸葛亮會來這招草人借箭，我曹某人也不是省油的燈！



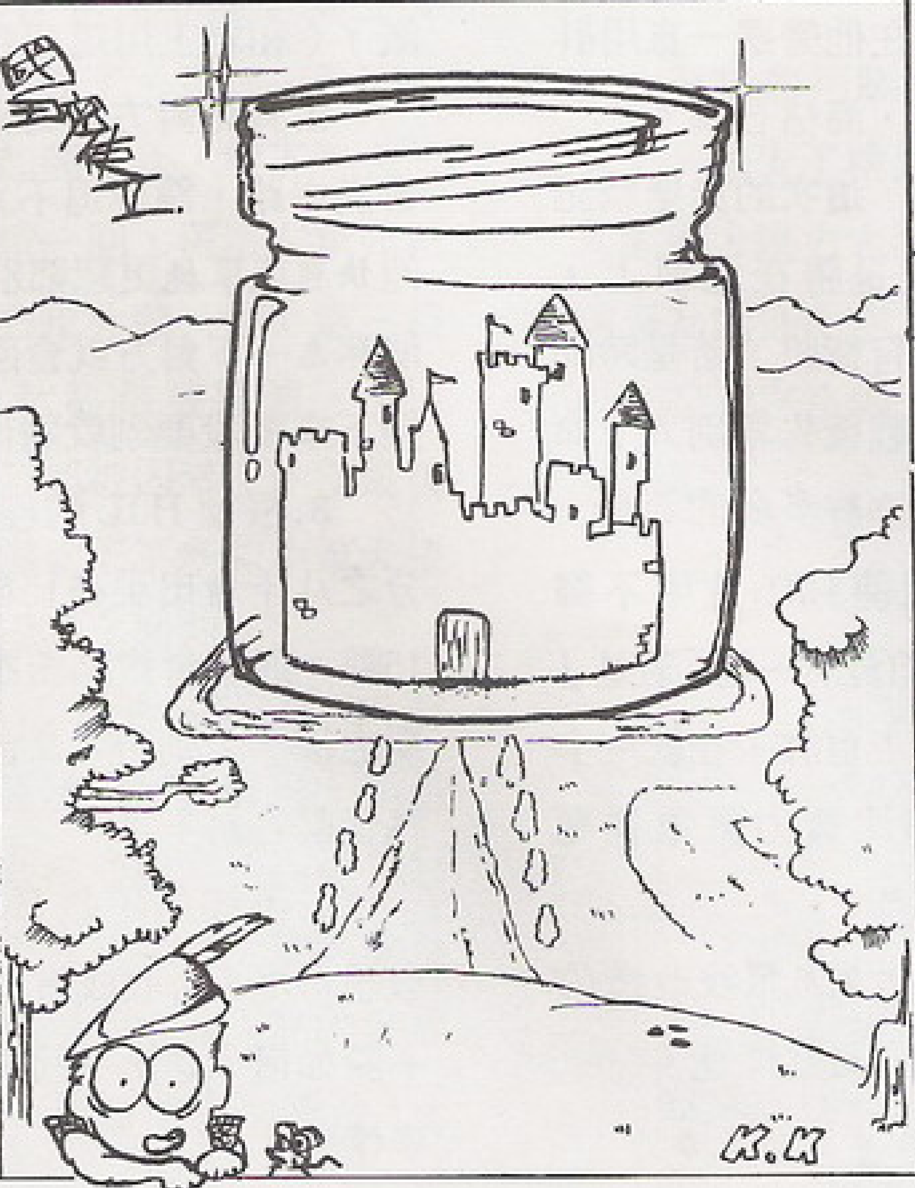
想拐俺的箭，哼！門都沒有。

好久沒出任務了，忍者龜出動啦…×@#☆…



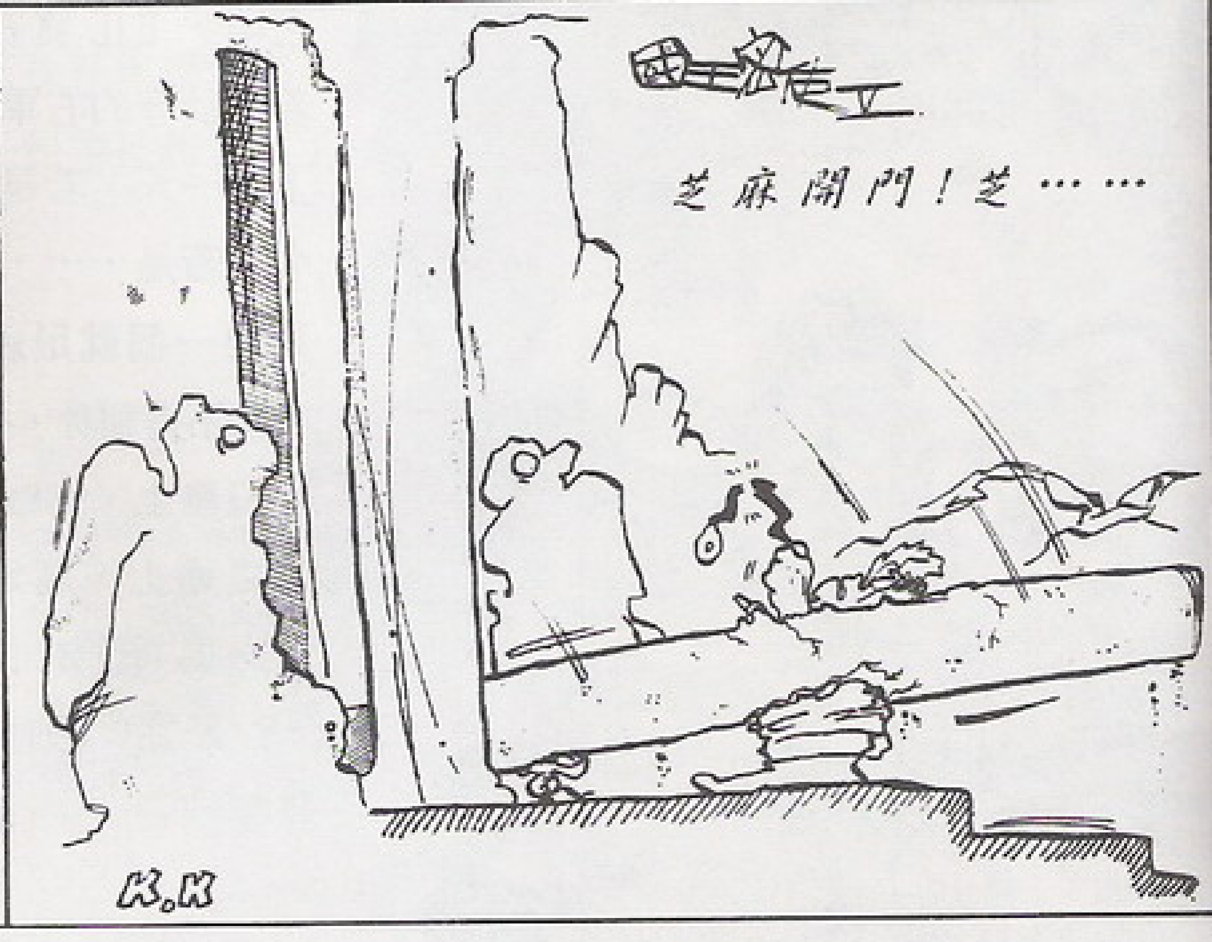


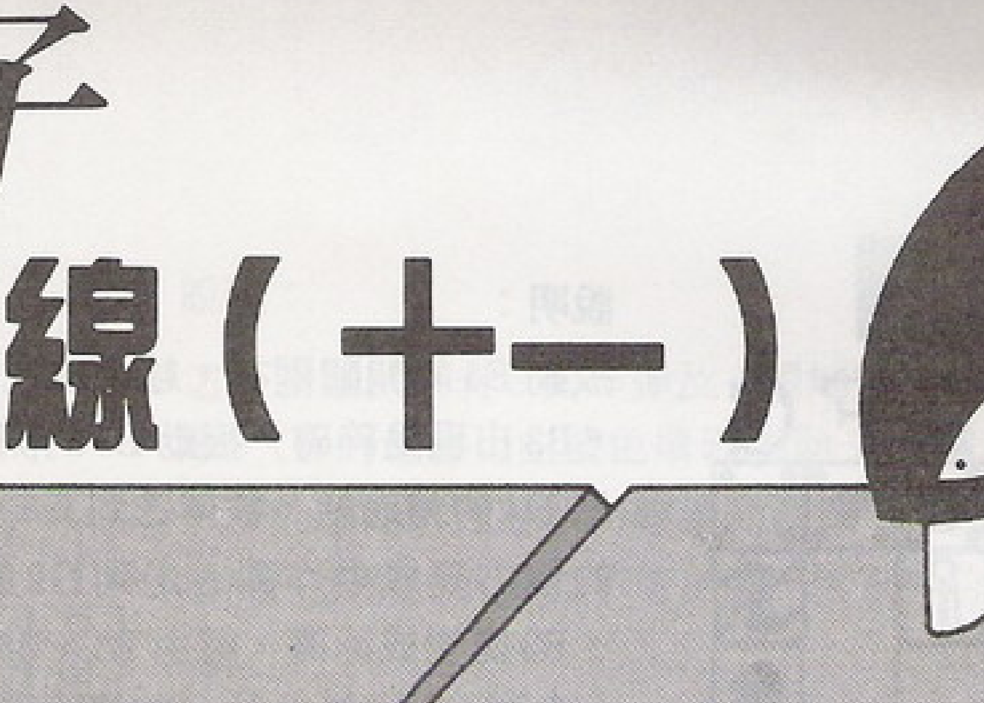
城堡被魔法縮小關在瓶內，我歷盡千辛萬苦終於打敗了 Mordack，借 Crispin 之助，將城堡恢復成原來的大小，不過 Crispin 也未免太混了…





只不過想效法一下阿里巴巴，這扇門也未免太偏心了，眞是×××…

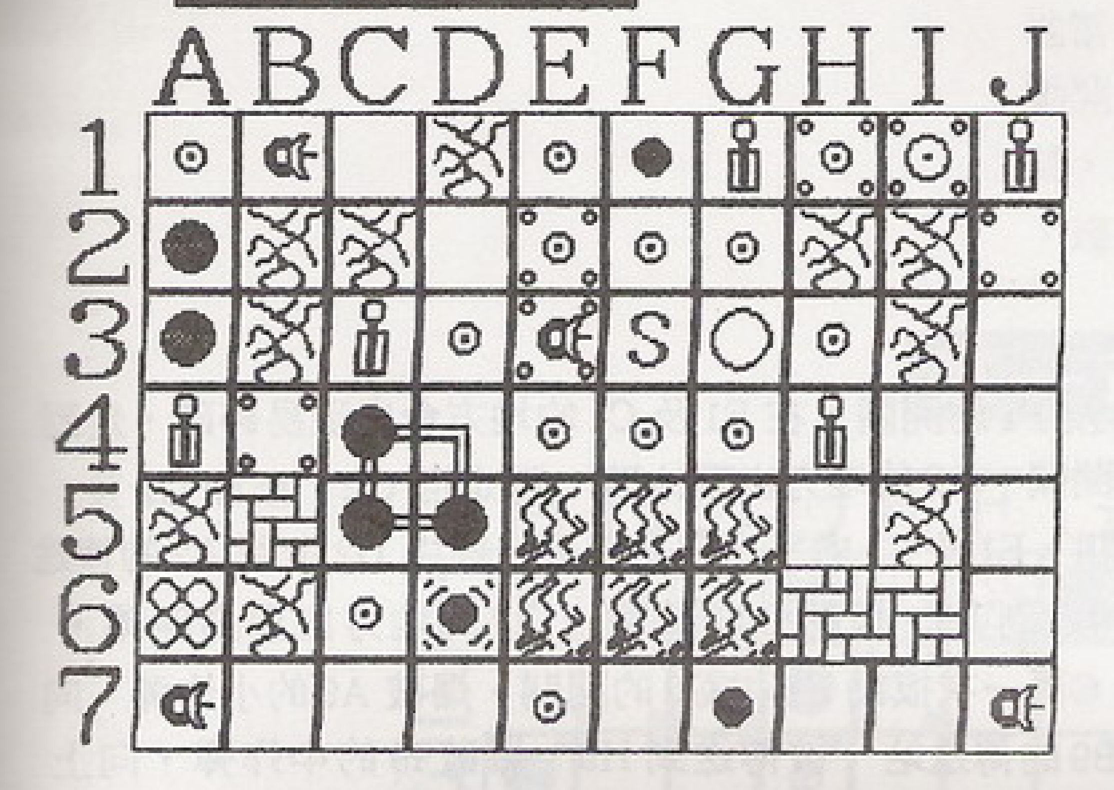




炸彈小子
過關路線(十一)



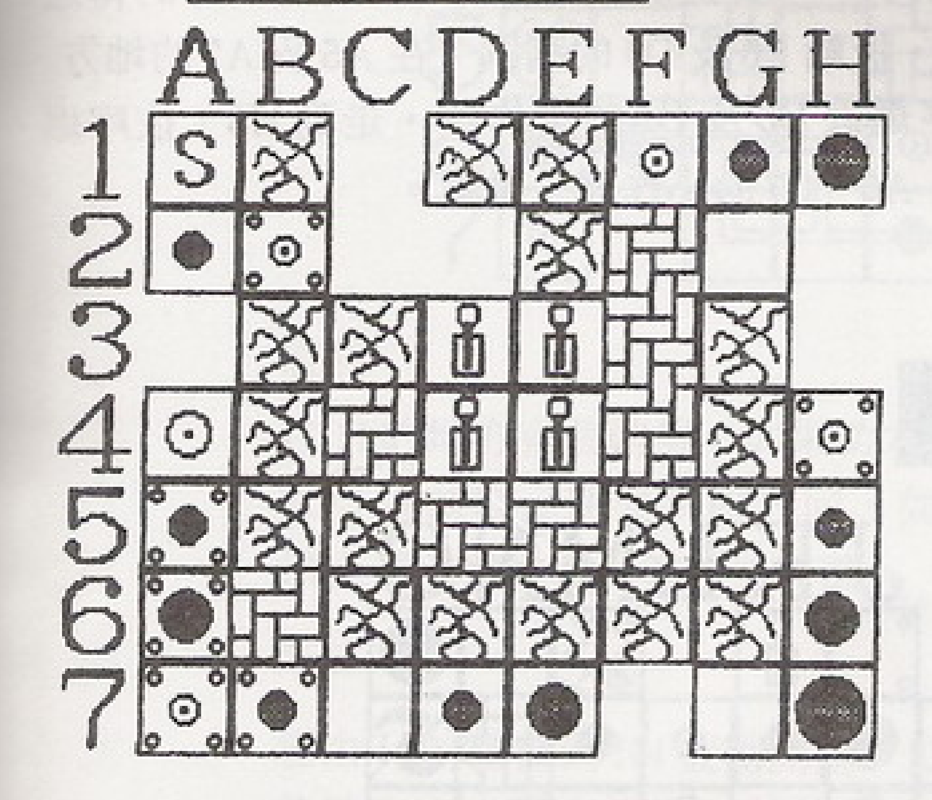
第九十三關



說明：

爆破 E3 的小型音控炸彈，從上方繞路到 A4 扳動開關，在 B4 處出現小型音控炸彈，把 C4 的中炸彈搬到 D4，打開 J1 的開關，J1 處變成耐炸磚及大型音控炸彈，爆破 B4 的小型音控炸彈，再扳動 A4 的開關，B4 又出現小型音控炸彈，打開 C3 的開關，A4 的地方變成傳送站，爆破 F1 的小炸彈，扳動 G1 的開關，C3 的地方變成軌道磚，扳動 H4 的開關，H4 的地方變成大型音控炸彈，再把 D4 的中炸彈搬到 C3，C5 的中炸彈搬到 C4，當 D6 的變化彈變成中炸彈時爆破 B4 的小型音控炸彈，向左逃進 A4 的傳送站，被傳送到 I7，過關。

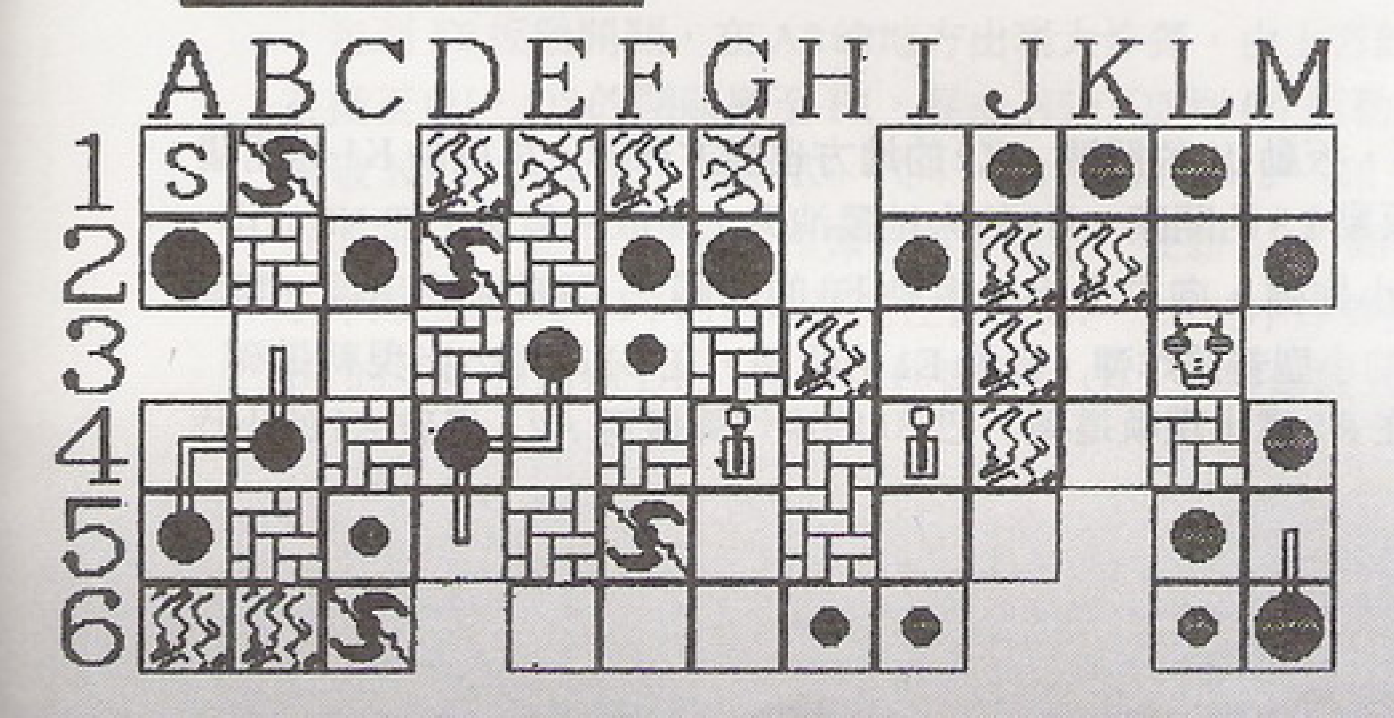
第九十四關



說明：

爆破 A2 的小炸彈，扳動 D4 的開關，C4 處出現易碎磚，打開 E4 的開關，E5 處出現易碎磚，往下走，依序爆破 D7，B7，A5 的小炸彈，扳動 E4 的開關，在 E5 的地方出現易碎磚，經過 E5，F5，F6，G6，H6 到 H5，依序爆破 H5 及 G1 的小炸彈。

第九十五關

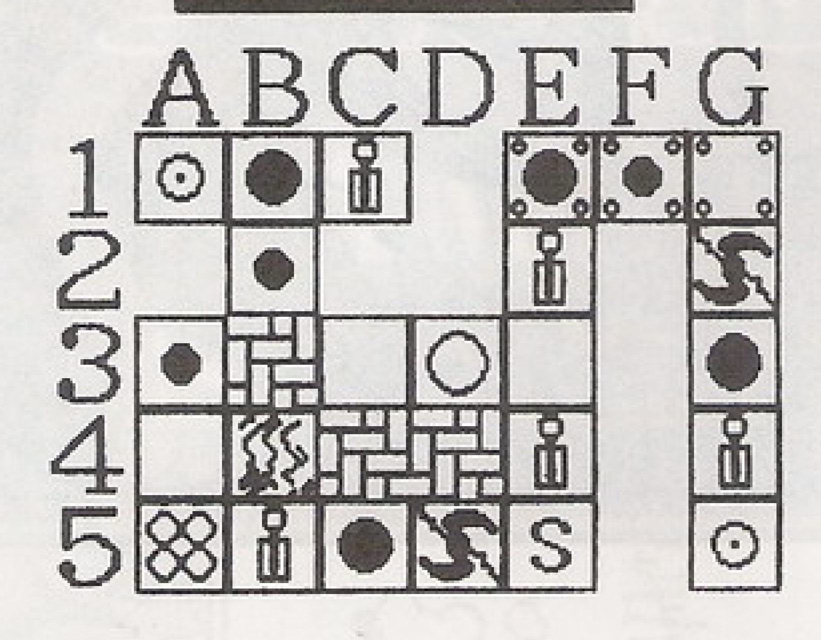


說明：

走到 B1 的傳送站，被傳送到 G1，把 E3 的中炸彈搬到 E4，D4 的中炸彈搬到 D5，爆破 C5 的小炸彈，向下逃進 C6 的傳送站，被傳送到 K3，扳動 I4 的開關兩次，L3 的地方變成藍色爆破車，啟動 L3 的藍色爆破車，走進 F4 的傳送站，被傳送到 A5，把 A5 的中炸彈搬到 A4，B4 的中炸彈搬到 B3，爆破它，再爆破 I6 的小炸彈，過關。



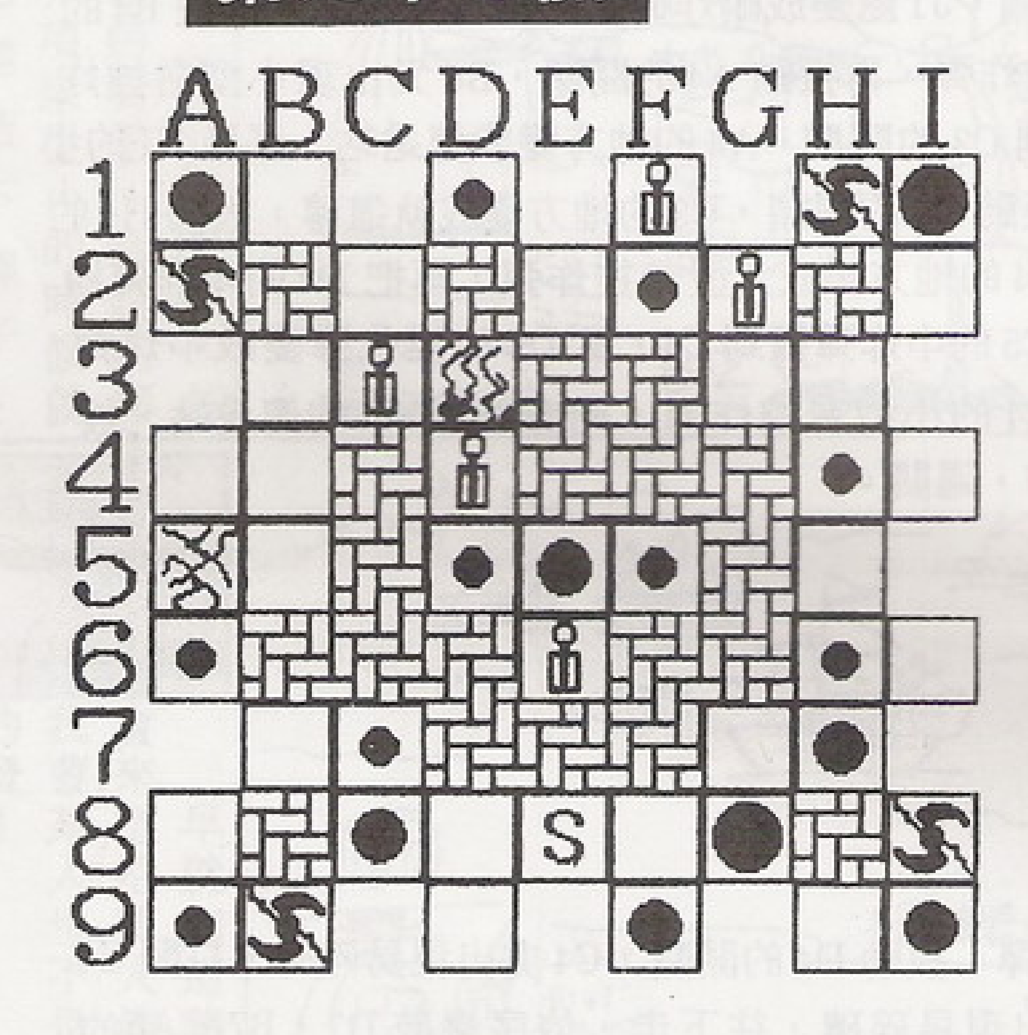
第九十六關



說明：

扳動 E4 的開關兩次，趁小巡曳彈走到 B3 時將其除去，再扳動 E4 的開關，B3 出現易碎磚，扳動 B5 的開關，G5 的地方變成耐炸磚及小炸彈，走進 D4 的傳送站，被傳送到 G5，爆破 G5 的小炸彈，扳動 G4 的開關，A1 的地方變成中炸彈，走到 G2 的傳送站，被傳送到 A1，扳動 C1 的開關，B3 處變成冰磚，經由 B1，B5，A5，A3，E3 到 F1，爆破 F1 的小炸彈，走到 G2 的傳送站，被傳送到 A1，再走進 D5 的傳送站，被傳送到 G5，爆破 G3 的中炸彈，向上逃進 G2 的傳送站，被傳送到 A1，爆破 B2 的小炸彈，向下走，爆破 C5 的中炸彈，逃進右邊的傳送站，被傳送到 G5，過關。

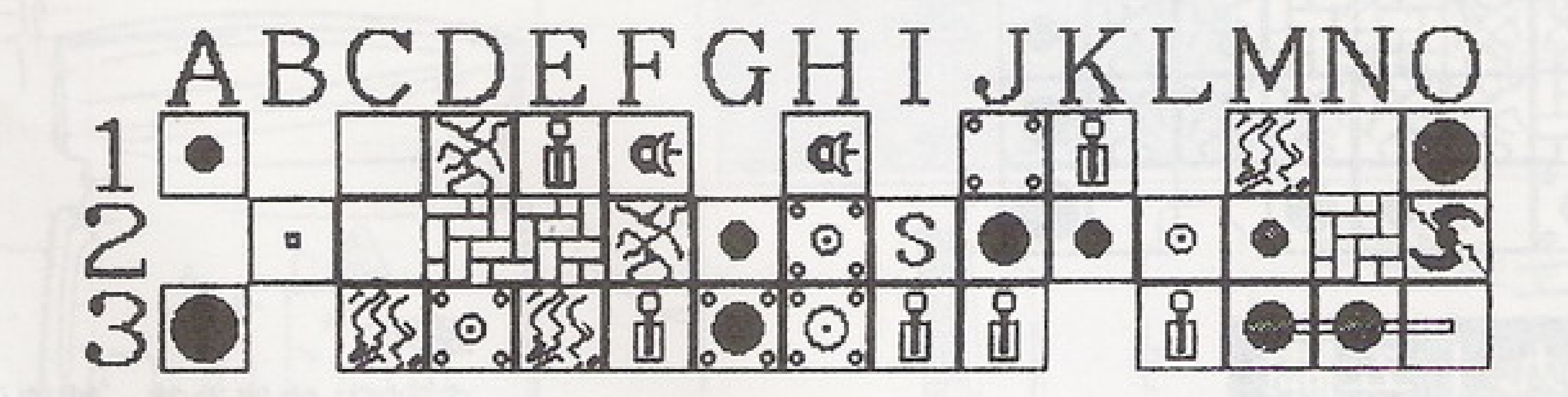
第九十七關



說明：

扳動 G2 及 F1 的開關，在 E1 及 C1 的地方會出現易碎磚，走到 C3 扳動開關，D2 的地方出現冰磚，再走回 G2，扳動 G2 及 F1的開關，E1 及 C1 處又出現易碎磚，經由 D2 走到 A2 的傳送站，被傳送到 E5，扳動 D4 的開關，A7 的地方出現易碎磚，走回 F1，再一次扳動 F1 和 G2 的開關，爆破 A9 的小炸彈，向右逃進 B9 的傳送站，被傳送到 H9，爆破 I9 的中炸彈，向上方逃進 I8 的傳送站，被傳送到 I2，爆破 I1 的大炸彈，逃進左方的傳送站，被傳送到 B1，爆破 A1 的中炸彈，逃進下方的傳送站，被傳送到 D5，扳動 E6 及 D4 的開關，在 A5 及 A7 的地方出現易碎磚，依序爆破 D5 及 D1 的小炸彈，走到 H6，依序爆破 H6， H4，F2，A6，C7 的小炸彈，過關。

第九十八關

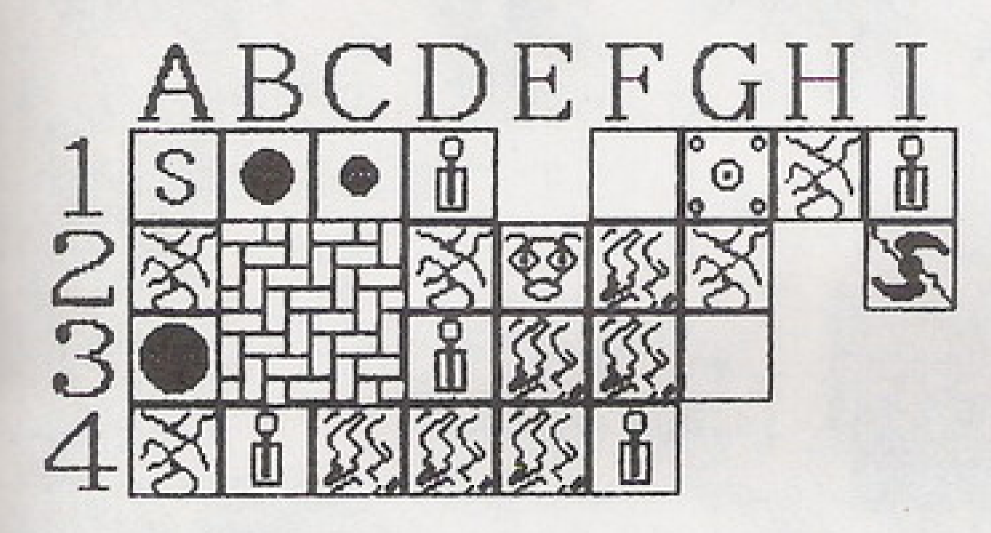


說明：

扳動 I3 開關，L2 的地方變冰磚，扳動 J3 的開關，K2 的地方也變方冰磚，再扳動 K1 的開關，在 J2 的地方又出現冰磚，扳動 L3 的開關，H3 的大地雷消失，變成一般磚，把 N3 的中炸彈向右搬至 O3，爆破 M2 的小炸彈，向左滑出，扳動 F3 的開關， C2 的地方出現一開關，依序爆破 G2 的小炸彈及 F1 的小型音控炸彈，扳動 E1 的開關，在 B1 的地方出現軌道磚及中炸彈，扳動 C2 的開關，在 A2 處出現軌道磚，把 B1 的中炸彈搬至 A2，爆破 A1 的小炸彈，向右逃開。



第九十九關



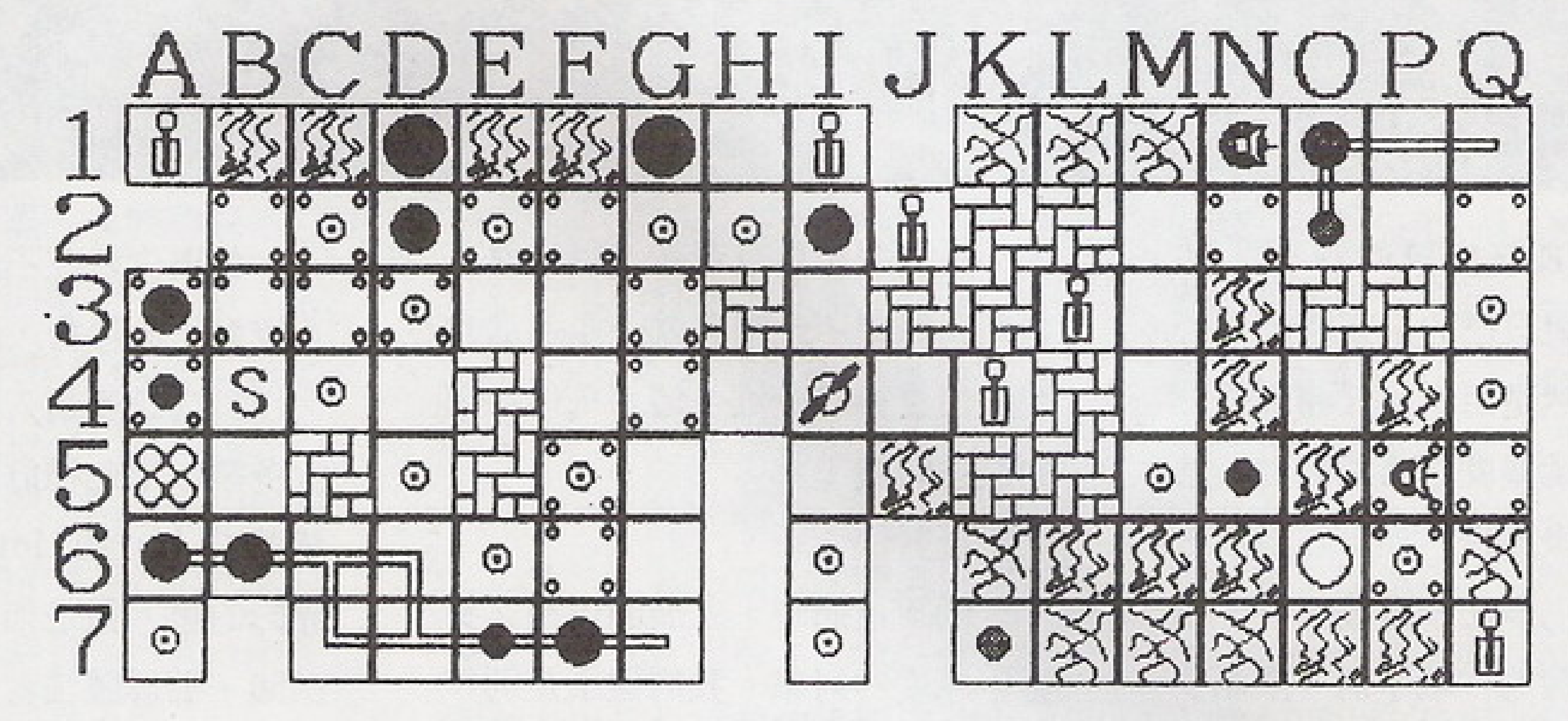
說明：

這一關雖然只有 3 個炸彈及 1 個地雷，要過關可不是那麼容易的事，G1 的地雷可由藍色爆破車除去，但要仔細規劃路線，因此以下的攻略詳細說明所經過的路線，而且就只有這一種方法可以過關，所有的次序都不可更動，否則，你就只好重來了！

方法：

先走到 D1 扳動開關，B1 的磁磚變成耐炸磚，爆破 C1 的小炸彈，向右逃走，向下方走到 D3 扳動開關，E4 的冰磚會變成易碎磚，經由 G3，G2 到 E2，開動 E2 的藍色爆破車，向下走，經由 E4 到 F4 扳動開關，E4 又變回易碎磚，然後經由 F4，F1 到G1 除掉小地雷，走到 F4 扳動開關，E4 的地方變成冰磚，向右方滑到 B4 扳動開關，被炸掉的 A1 又變回一般磚，經由 F4，F1 走到 I3 扳動開關，A3 的大炸彈變成小炸彈，然後走進 I2 的傳送站，被傳送到 B1，爆破 A3 的大炸彈。

第一百關



說明：

在 I4 的地方有個轉盤，如果功力深厚的話，可以算準扇葉的角度，在適當的時機經過轉盤，就可以到自己想要到的方向，如果功力不夠的話，也沒關係，多試幾次就可以了，只是要除掉大巡弋彈時要多等一些時間。

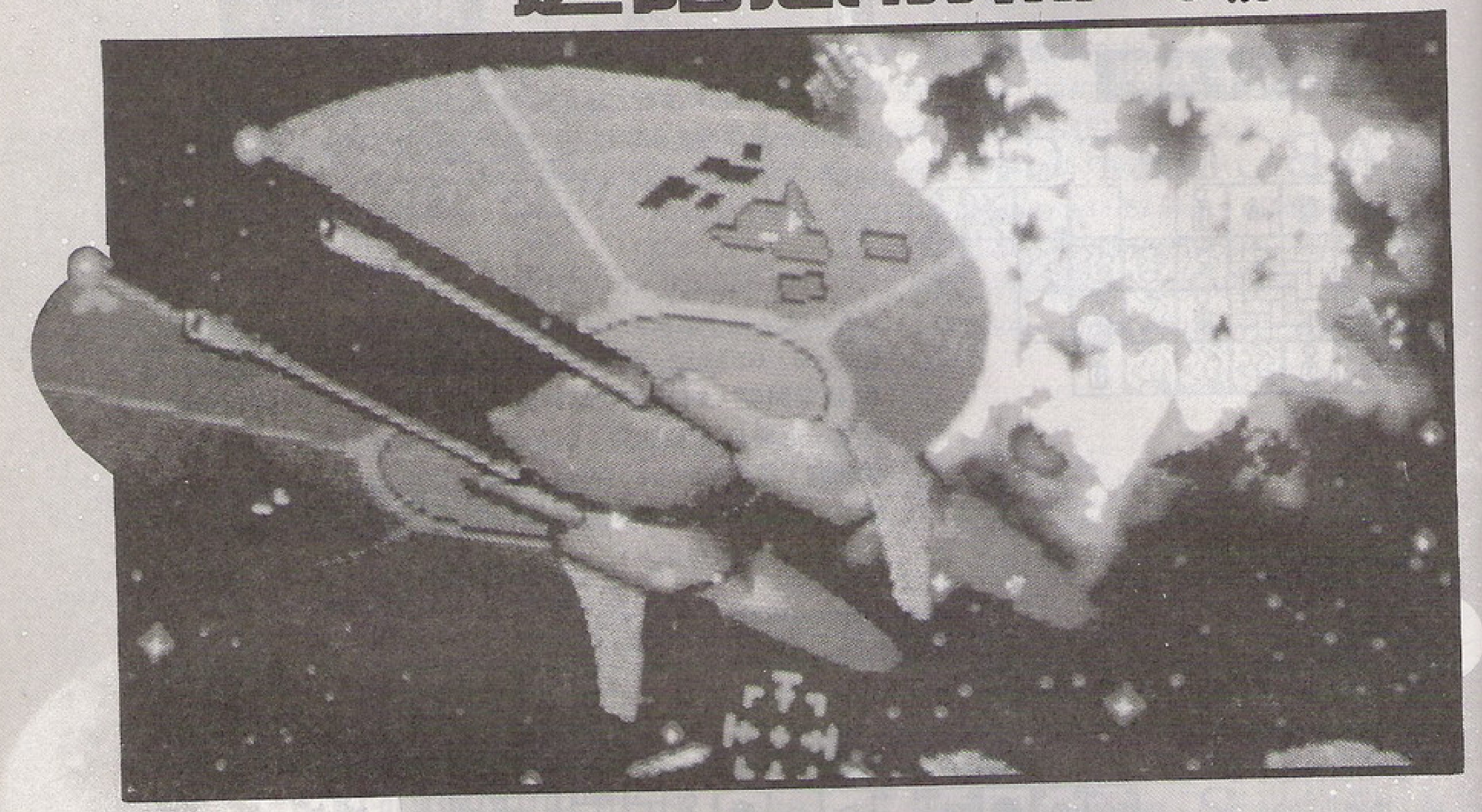
方法：

經由 I4 的轉盤到 K4 扳動開關，K5 的地方出現易碎磚，再經由轉盤走到 A1 扳動開關，在 C3 的地方會出現小炸彈，然後到 I1 扳動開關，J1 的地方出現易碎磚，等大巡弋彈走近時再扳動一次開關，除去大巡弋彈，然後再扳動一次 I1 的開關，扳動 J2 的開關，F2 處出現一個開關，走到 F2 扳動開關，在 A2 的地方出現大炸彈，由上方的易碎磚走到 N1，把 O1 的中炸彈向右搬至Q1，O2 的開關搬至 P1，經由 N5，Q5 到 Q7 扳動開關，Q7 的地方出現大型音控開關，爆破 K7 的小炸彈，經由 K6，O6，O4，M4，M2，N2，N5 到 P5 爆破小型音控炸彈，向左方逃到 N5，爆破 N5 的小炸彈，向上逃走，扳動 L3 的開關，I4 的轉盤變成大炸彈，把 E7 的小炸彈搬到 D6，F7 的中炸彈向左搬到 C7，D6 的小炸彈搬到 G7，C7 的大炸彈往右搬到 F7，B6 的中炸彈搬到 D7，A6 的中炸彈搬到 C7，依序爆破 A4，G7 的小炸彈。



銀河飛將 進階心得篇

⊙楊礎優



上次聽完 Eric 少校的課程，想必各位對自己的未來都有信心了。如果仍然是每次出任務都帶彩掛傷，不是跳機就是落荒而逃，請仔細聽完初級課程。如果在戰場上自保有餘而仍無法爭得高榮譽，請仔細讀完我教的作戰手冊。廢話少說，現在進入正題。

一、初級課程：

在虎爪服役多年，看到許多後進小伙子空有滿腔壯志，卻因技術不佳，喪生在那些貓臉手下，成了太空中的煙火，深深感到飛行技術的重要。現在先講在戰鬥中最常碰到的情況。

⑴包　圍：

有時候，那群貓臉仗著人多，會先四面散開然後向中央合圍。如果你點了後燃器衝去，敵人立刻組成打擊編隊向你追殺。所以碰上了包圍，先釘住一架敵機，再趁勢衝出重圍。如此敵人的打擊編隊少了一分攻擊力量，而且敵人的攻擊火網有可能在你閃到一旁時招呼自己人，對大型艦更有奇效，因為還有些菜鳥貓來不及轉向就一頭栽進大型艦懷裏撞成一堆，這就是你攻擊的最佳時機！

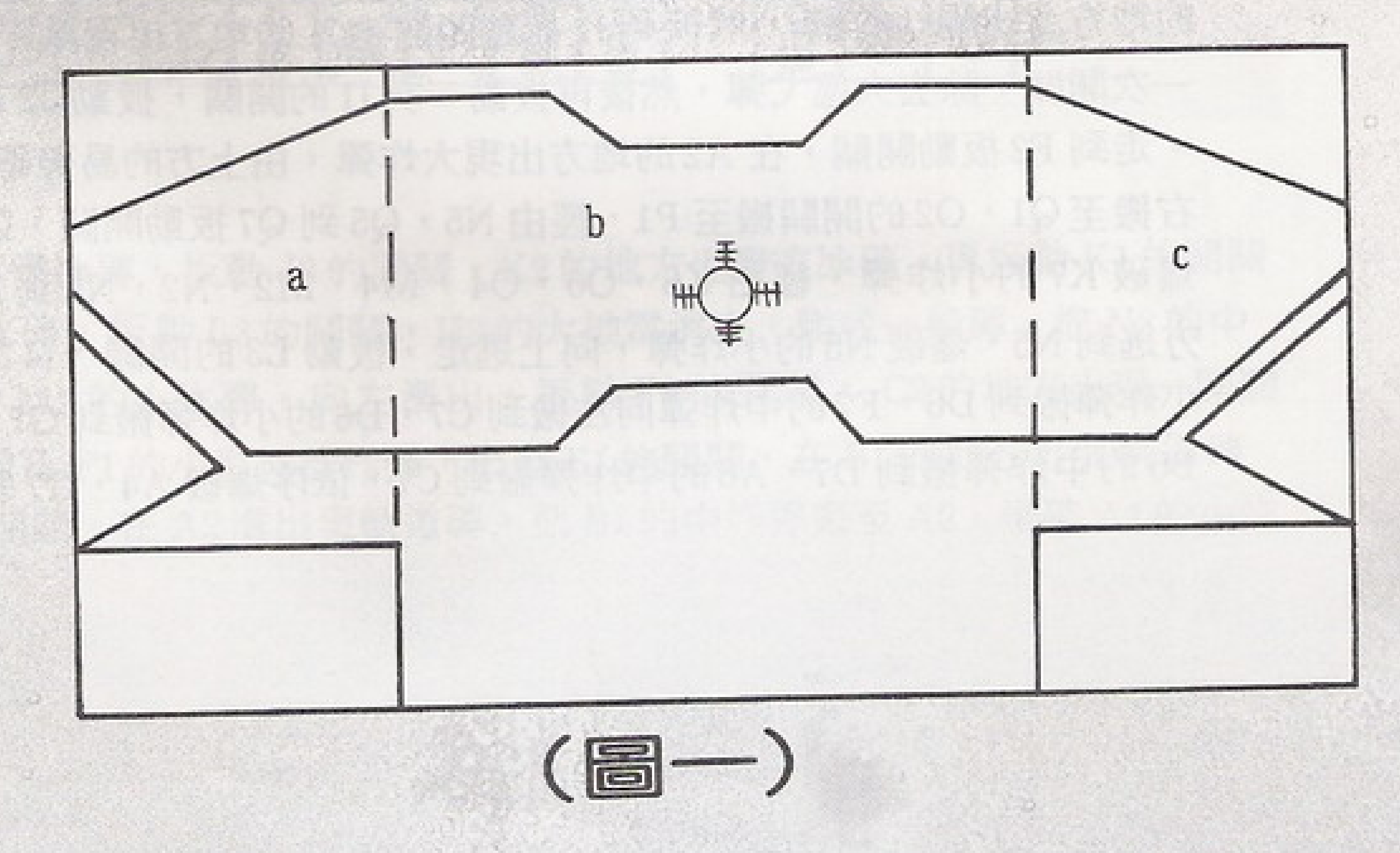
⑵正面對決：

兩軍遭遇時，就展開這種比賽護甲厚度的射擊。我的建議是別作這種愚蠢的行為，如圖一，以 Hornet 的座艙為例，讓敵機保持在 a 區或 c 區，如此敵機發的砲就從機身兩側掠過而傷不到你。然後在敵機掠過你身邊時，轉一個彎咬住他們，然後燒紅這些貓臉的屁股！

如果你實在不願放棄和貓臉們互咬鼻子的機會，記得點燃後燃器，以最高速度衝入敵陣。如果敵人太多請放棄此種危險舉動，畢竟和貓臉打上一個 Hot Kiss 並不是很光彩的事。但是如果你成功地衝入敵陣，那群賊貓就一個個魂飛魄散，逃命去了。

⑶尾　追：

當你被釘上時，除非你自認護甲夠厚，否則請引爆後燃器以最高速脫離後迅速轉向面對敵人。如果敵人高速追來，這時正好從你旁邊



（圖一）



擦身而過。如果敵人沒追來，就形成正面對決的陣勢，剩下的你該知道了。

⑷攻　擊：

雷射砲用於遠距離射擊和攻擊大型艦，中子砲近戰，粒子砲介於二者之間，四管齊放建議各位少用，因其太消耗能源導致戰力無法持續很久。或許有人認為四管火力最強，這是正確的，但是問題出在一次四發砲彈極少有機會四發全中，即使靠近到300多公尺時仍然一樣。

舉個例子，Rapier 的四管火力齊發射擊對於 Salthi、Dralthi，Krant 等，一次通常命中二到三發，而且是兩發雷射偶爾添上一發中子砲，如果只命中兩發雷射則浪費了中子砲的能源，換成單只雷射砲或中子砲射擊則至少中一發。而且 Rapier 頂多只足夠四次連續全火力射擊。除非你想速戰速決或射擊功夫不佳，不然少用全火力射擊。不過，全火力射擊的命中率頗高（至少帶到一兩發），而且射擊編隊飛行的敵人效果不錯。

講了許多，應該足夠初級飛行員自保了。另外附記一點，多利用酒吧的大型電玩磨練戰技，還有出任務時膽大心細，注意善用通訊支援就差不多了。

二、作戰手冊武器篇

⑴砲：

大多數人只知道雷射的射程最長，卻不知道到底長到何種程度。中子砲威力最大，卻不知道到底大到什麽地步。我在這裏特別講解一下砲的性能。

雷射砲射程四千八百公尺（在右顯示　幕上顯示 4,800 km），耗用一單位能源，每發雷射能造成護盾10單位傷害，所以一次發射兩發雷射，可造成20單位損害（全命中的話）。

粒子砲射程三千公尺，耗用二單位能源，每發造生20單位的傷害。發射間隔時間和雷射相同。

中子砲射程二千五百公尺，耗用三單位能源，每發造成30單位傷害，發射的間隔時間兩倍於雷射。

在銀河飛將裏，沒有砲辦不到的事。隕石可以打成數片無害的小隕石，空雷和飛彈可以用砲擊落，甚至敵機和敵艦的砲彈也能擊落！善用你的砲，它將是你真正可信賴的武器。

⑵飛彈：

飛彈可說是不錯的武器，威力大且命中率高。但是不善用飛彈則無法發揮其最大效益，像 Eric 少校只知道 Dumb-Fire 飛彈可以用來打戰艦和近距離攻擊，但我 Firefox 中校卻另有妙用，且聽我慢慢道來。

雖然 Iceman 說，用飛彈來擊沈船艦，但是我認為飛彈用來應付難纏的敵人最有效，其次是替同伴解圍，再來是攻擊將跳躍傳送的目標。

Dumb-Fire 雖然沒有導引裝置，但是發射後會作一次自動轉向朝向你鎖定或右顯示幕上的獵物，而且自動計算前置量。不管敵機在那裏，只要航向速度不變，又在最大射程內，百分之百吃上一彈！所以當 Gratha、Jalthi 之類的重火力戰機朝你衝來時，鎖定目標後 Fire！管教那隻肥猫暈頭轉向，如果後面跟著別人，不是轉向就是也撞成一堆，多爽啊！而且對 Gratht、Jalthi 發射 Dumb-Fire 飛彈時，他們不會躲閃，不像 Salthi、Dralthi 或 Krant 會側身躲開。而且你如發射導向飛彈迎擊，任何人都會躲它，所以此種飛彈更能攻其不意。

但是此種飛彈也有缺點，飛射後只能自動調整航向一次，近距離攻擊時敵機會躲（躲你而不是飛彈），一旦攻擊失誤下場誰也不知道，至少你有一段時間不能發射第二枚飛彈（一次只限一枚）。更糟的是不辨別敵我，Maniac 就是這樣誤擊 Drayman的。

Heat-Seeking 飛彈速度快，威力大，適合追擊敗逃的敵機，且航程遠，當你必須一次絆住兩台敵機時不妨試試。先發飛彈追殺其中一架，再去追殺另一架（是你本人親自去，不是要你用一枚飛彈攻擊兩架敵機）。

Image-Recognition 飛彈具有



全向位射擊能力，適合用來解救僚機，衝散敵機編隊。這是最好用的武器，可別隨便浪費了。

Friend or Foe 飛彈的特性是攻擊最靠近的敵機。如果有那個貓臉不識相地自後緊追不捨，發射FF飛彈再調過機頭就可以看見那隻貓四處亂竄然後狠挨一擊的畫面。此種飛彈的另一個好處是如果在追擊過程中敵機遭擊落，會自動鎖定第二架敵機繼續追擊而不是自爆。

最後是空雷這種致命武器。空雷的特性是爆炸威力強而且範圍大，一次攻擊甚至可能損及許多敵機（不管是否重創），但是其導引裝置只知道向最近的飛行器靠近，不論是友機或敵機！因為其爆炸範圍大，所以在丟下空雷後立刻引爆後燃器脫離。否則空雷一炸，不但敵人吃虧，連你的一份也少不了。敵機 Dralthi、Gratha、Dorkir、Ralari 有裝備空雷，但我遭遇的上述各型機，沒有一種曾對我使用過此種武器。我也未曾在戰鬥中以此種武器作為對付追襲敵人的主力，而以 FF 飛彈代替。

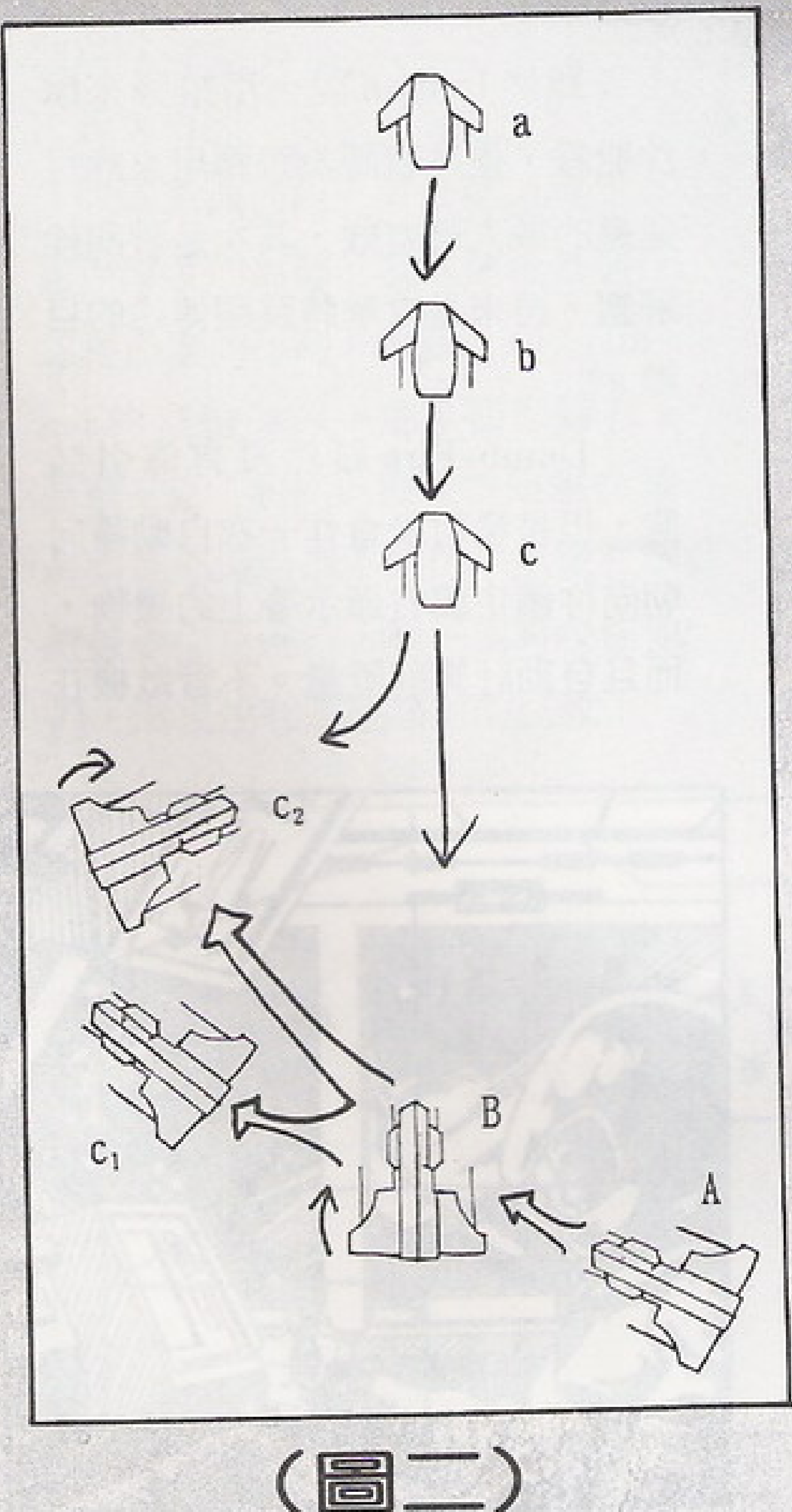
上述各型飛彈都有一個特點：對付裝甲效果奇佳，對付能源盾則太過浪費。另外有一件值得注意之事：當你以中高速飛行時，飛彈會在它命中的另一面造成傷害。舉例來說，飛彈命中機首，但機尾護甲卻被剝得乾淨！如果飛機靜止，飛彈則在命中處造成傷害。所以當你以高速擺脫飛彈追擊時，不要奇怪為什麼飛彈在身後開花而你的前護盾卻自動減少。

三、作戰手冊技巧篇

要想在戰鬥中生存，要想步步高升，要想完成任務，一定要有精良的飛行技巧，否則下場只是苟延殘喘而輸掉戰爭，戰功彪炳卻不久人世，甚至壯志未成便葬身太空之中。

Eric 少校說戰鬥中很難用到高段的戰鬥技巧，本來這話沒有錯，當年的我也是如此，打仗時橫衝直撞，見人就砍，在 Vega 星系中僥倖生存了下來，每次任務回來時機身總千瘡百孔，讓那位地勤機師氣得對我冷嘲熱諷。但在調往 Deneb 星系前蒙高人指點，於是上酒吧猛飛訓練任務，還把那台大型電玩燒掉過一次（事實上是我的電腦燒掉）。

皇天不負苦心人，在**秘密任務**中從少尉再幹起，當擊落195架敵機（於執行過**秘密任務**Valgard 星系第二項任務）後，指揮官才升我為中校，平均一仗要擊落12到20架左右的敵機，所以沒有好的技術是不行的（尤其像**秘密任務**，敵人又多又詐）。現在，我就開始傳授我的壓箱絕活啦！



（圖二）

(1)旋轉射擊：

一邊扣住武器發射鍵，一邊作滾翻。只要你將準星瞄在鎖定框中央，你會發現命中率高得出奇！本招適用於射擊開動後燃器逃逸的敵人，尤其在正面對決和尾追時更是有效。如果你駕的是 Hornet，使用此法可閃開敵人攻向你的一部分子彈。

(2)斜行射擊：

如圖二，當敵我相對位置大致如圖時，我方於 A 處引爆後燃器，到 B 時迅速偏過機身，發砲，如果此時速度低於900或你不想繼續打，請轉過機頭沿 C1 途徑脫離，小心敵機咬住你的尾巴。不然繼續偏過機頭，射擊敵機。此時敵機會有 2 種反應，一是轉過來和你對轟，一是繼續前進。但是由於我方佔先，所以敵人難逃被咬機尾的命運，然後就任你為所欲為了。請注意，除了一開始的後燃器推進外，於其他時刻不需刻意去加減速，另外是敵機發砲時，欲用此招可得抓準砲彈前一發及後一發的間隙穿過去，要不然難免中一兩彈，而且敵人不等你飛到 C2 就繼續攻擊。本招可配合旋轉射擊使用。

(3)自相殘殺：

別誤會成先殺了你同伴！當一大票重火力的高段戰鬥貓出現時，使用此法可讓敵人自相殘殺。首先以極速飛行，準備好後燃器，儘可能罵遍戰場上所有敵人，造成被圍毆的局面。並且故意「秀」出你的機尾，讓那群昏頭的惡貓盯一盯（不是要你挨打，而是要你誘敵）。等敵人組成攻擊編隊後，開動後燃器作小幅度蛇行，轉過彎後要預備後燃器，萬一有中彈危險立刻加速。



過一會兒就聽見令人爽快的裝甲中彈聲，爆炸聲，偶爾有敵人的遺言傳來。等你覺得玩夠了再掉過機頭……哈哈！一群紅屁股的貓，而且還七竅生煙哩！這時飛彈、機砲齊發，爆炸聲與慘叫聲四起，兩下就清潔溜溜了。

原來是當你蛇行轉向時，敵機是各自轉向而非轉動隊形，於是很容易排成一直線，把自己的屁股放在友機砲口前，更妙的是昏了頭的貓仔不管這些繼續發砲，然後……。注意，如果你選 Break and Attack，你的隊友會幫你追殺敵人，形成你在前面跑，貓在後面追，隊友在最後放冷箭。

(4)就地掩蔽：

很多人都知道要利用地形掩護，卻不知道如何去利用地形。像在隕石陣中到處亂鑽，不但可藉隕石掩護，而且還可能送了敵人的性命！可是，如果沒有隕石應該怎麼辦？很簡單，隨便找一架敵機當擋箭牌，只要你和敵人飛得夠近，敵人就不會開砲轟你，而會轉頭逃去。

此時就藉著敵機側翼或尾部的掩護，如影隨形的跟著。如果你高興也可以順便宰了你的擋箭牌然後再找一個。注意，不要從正面靠近你的擋箭牌，並且注意隊友是否正在攻擊此敵機。如果是，請另找一個（隊友也可以），否則挨了自己人打別來找我哭訴。

以上的飛行技巧務必在酒吧的大型電玩上練熟，戰鬥中可沒有時間讓你仔細去思考怎麼做。

除了技巧以外，損壞管理也是頗為重要的一環。現在，找出四架戰機的解剖圖，找到 Cockpit，那就是你所在位置。並且注意一下四周的設備。損壞是由外而內，當損壞零件到了座艙附近，就可以預備返航了。不要相信 Eject 指示燈，當指示燈亮時多半還能再戰，可是大多數是指示燈還來不及亮人就歸天了。下面介紹各種損壞狀況與影響。

(1)Acceleration Absorbers：

調速機損壞，對加減速反應稍慢，無重大影響。

(2)Communication System：

通訊系統損壞，影響通訊。解決方法是多按幾次 C 鍵。

(3)Computer System：

電腦系統損壞，顯示幕無法使用。解決方法按 T 鍵重鎖定一次目標，按 G 鍵顯示槍砲或按 D 鍵報告損壞。

(4)Ejection System：

彈射系統損壞，雖然無影響但最好別跳機（不知道會有什麼下場）。

(5)Ion Drives：

離子動力損壞，無重大影響。

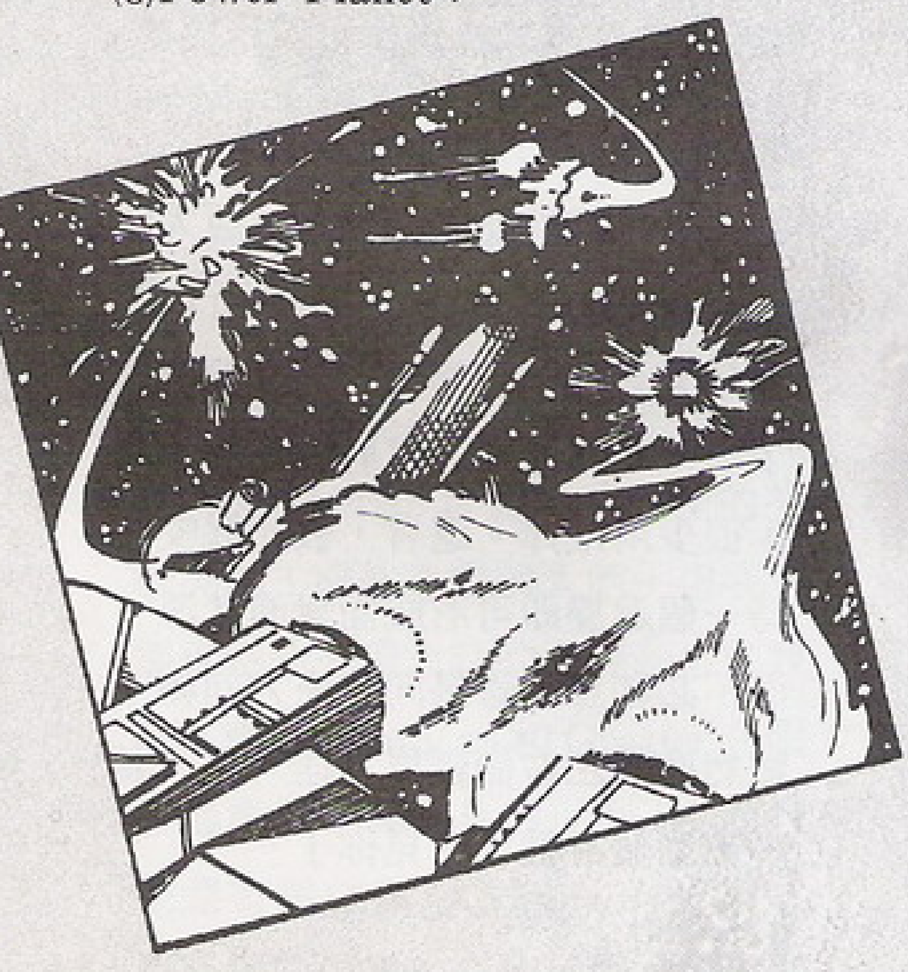
(6)Fuel Tank：

油槽損毀，無大影響，但是耗油速度似乎較快。

(7)Life Support：

生命維持系統損毀。無影響，但是再中一砲你就成了紅燒猴子肉了。

(8)Power Planet：



動力系統損壞。機速上限減低，預備返航。

(9)Shield generator：

能源盾重生系統損壞。能源盾之上限降低，且能源盾回復速度減慢，預備回航。

(10)Weapon Destory：

武器摧毀。可能是飛彈或機砲被擊毀。如果你慘遭解除武裝的下場，請回酒吧再練熟側面攻擊的閃躲。

四、作戰手冊裝備篇

、「知己知彼，百戰百勝」，唯有熟知敵我船艦的性能，才能完成任務並生存下去。以下是各種飛機的特點和其特殊之戰術應用。

(1)Hornet：

小巧而輕快，雖然火力不旺，但是以我多年的飛行經驗，Terran 真正的傑作戰機是 Hornet 而非 Rapier，可惜其裝甲太薄無法對抗重火力是美中不足之處。Hornet 小而薄的機身使它能在敵軍砲火中穿梭來去，因此誘敵性能佳。以 Hornet 對付敵人時仰賴持續的火線與輕快的機動性。

鑽是 Hornet 的特權，它甚至可以鑽進 Dralthi 的兩片側翼間的夾縫（不是假的，我曾鑽進一架 Dralthi 的兩翼間，一旋動機身就把 Dralthi 撐破成兩半！）機上配備的 DF 飛彈可用來轟 Gratha、Krant 或大型船艦，熱導飛彈攻擊敗逃的敵機。

(2)Scimitar：

在提起 Scimitar 之前，必需先提一下安全速度。各位都會發現，速度越快越易追撞敵人，尾隨敵人時也容易嚇得對方引爆後燃器，但卻不易中彈；速度慢卻正好相反。而兼具不易追撞敵人，不易導致敵人引爆後燃器，不易中彈與容易



釘人的速度就是安全速度，370 kps——可是 Scimitar 的極速只有 360 kps！而其迴旋能力更令人吐血！裝甲薄弱與護盾充能之慢更教人捶胸頓足，是不折不扣的飛行棺材！

在駕駛Scimitar時，必須大力倚仗後燃器與善用飛彈，還要有超級的飛行技術！其配備的飛彈全用於對付 Gratha、Jalthi 之流，對付小型機與大型艦只要機砲就一切 OK！Scimitar 的戰術是高速接近，咬機尾後快攻，迅速脫離肉搏距離後再來。其致命絕招是引爆後燃器從6,000公尺處高速靠近，4,200公尺處對敵機連續發射粒子砲（別省能源！），敵機不躲開就會重傷甚至全毀。Khajja 就是這樣死在我手下的。

另外，Scimitar 的速度太慢，追不上 Salthi；所以碰到 Bnurk 時打穿它的前裝甲嚇走它就行了，你追不上它的。

(3)Raptor：

名符其實的大獵鷹，其攻擊火力與 Jalthi 同級而操縱性能較優，高速及重裝甲使其成為極為耐命的機種。此機種的專用戰術是四管齊放。由於操縱性能和 Scimitar 差不多，因此戰法大同小異。要注意一件事：別自恃裝甲厚重到處亂撞敵人，萬不得已時才使用追撞或側撞，千萬不要正面衝撞，那樣即使是一架 Salthi 都會讓你死得非常難看！

(4)Rapier：

高速、高纏鬥能力、重火力、重防禦力交集於這架萬能機上。中子砲纏鬥戰及雷射砲遠距離攻防甚至全力攻擊無一不拿手！駕駛它的唯一禁忌就是和別人互撞，其餘只有側裝甲略薄，但大致來說，是一架百分之百完美的戰鬥機！

(5)Venture：

在 Goddard 星系中會為此種戰艦護航。此艦雖有配備飛彈，但從未見其使用過，而且犯有 Terran 大型艦的通病—挨打不還手。幸好其裝甲仍能暫時擋一下砲火。

(6)Drayman：

護甲薄，又無自衛武力，連 Salthi 的攻擊都無法承受。在為此型艦護航時，一定要先飛出去迎擊敵機，並且不能在它旁邊，否則它閃避攻擊時會撞到你頭上來。

(7)Exeter：

護甲頗厚，蠻耐命的。但是若長期暴露於敵軍火網下仍難活命，也沒有任何防空自衛武力。

(8)Tiger' s Claw：

這是你的母艦，皮不但厚，耐命程度令人吐血！想想不知道幾架 Gratha 攻擊了半天外加你那些天才隊友的推波助瀾仍支持了大半天。護航母艦時動作不要太慢就夠了，你可以慢慢挑你喜歡的目標打。

(9)Salthi：

高速、靈活而體積小，常常從我方砲火間隙間穿越而過。其致命招式是高速靠近然後以無導引飛彈攻擊，很難躲開（至少我沒成功過）。當護航時碰到它們要小心，它們會把飛彈當成見面禮，最好禱告受你護航的船受得了這一擊。

(10)Dralthi：

雖然其性能頗為優秀，巨大的側翼使得它的無法預見側面攻擊（等到發現時已經被一排子彈貫穿了）。此機擅長以雷射砲正面硬攻，很少用飛彈。還有，被此機咬住時一個迴旋即可形成面對面狀況，而不必刻意去管是向什麼方向轉。雖然他們左右側視界不佳，但只要一旋動機身就又看見你了。

(11)Krant：

並不像 Eric 少校說的遇弱則強，遇強則弱。此機種擅長誘敵，常在正面衝突中射穿你的能源盾，然後故意露出尾巴給你咬。可別高高興興毫無防備地咬上去！那你就被釣上啦！當你一面加速衝上去一面發砲時，它就丟下 FF 彈，由於 FF 彈需要一段時間鎖定並加速，所以等於是一枚延遲引信的飛彈。當你經過剛才 Krant 釋放飛彈的位置後，那枚飛彈以極近之距離挾惡虎撲羊之勢從之後方衝上來，連飛彈警示燈都沒亮你就中彈了！運氣好些的只不過被狠剝一層皮，運氣不好的就……。

在 Scimitar 及 Raptor 上這種攻擊影響較不大，但在 Hornet 或 Rapier 上就不敢說了。所以下次見到此機無故掉頭逃竄需留心其詭計，建議由側面或正面攻擊，這樣它的飛彈便無所施其計，而且因為兩門砲間距太大，導致射擊效果不彰。而且此機是 Kilrathi 各型機中唯一後裝甲厚過前裝甲的。

(12)Gratha：

標準不過的厚皮龜型。此型機不但頗為耐命，且火力不弱。加上到處亂射飛彈，實在令人頭痛。不過其移動及迴旋性能太差，根本打不過 Hornet 和 Rapier，Raptor 或許可以全身而退，Scimitar 碰上這種傢伙不被刮下一層皮都很難。在追殺此型機時，小心它們突然煞車，如果靠太近可是會撞得你屍骨無存。

(13)Jalthi：

皮不但厚，六管火力更是驚人，由於六管齊射時構成一火面，不易閃躲，除非不得已，不要飛進其前方三十度角錐區域。但是只要追著它打就可以擊落，也要小心其飛彈攻擊和近距離煞車。據我個人經



驗，Raptor 遇上了一票 Jalthi 還有希望打勝，Scimitar 能活能回來就不錯了。

⒁Dorkir：

裝甲不弱，而且一靠近就射來許多砲彈。其弱點在側面。

⒂Lumbari：

也是運輸艦，性能不詳，大致上和 Dorkin 差不多，護甲可能薄些。

⒃Ralari：

裝甲不算太厚，也配備有雷射砲。建議飛到正後方攻擊。Ralari 的防禦死角在後方，如果你能和 Ralari 飛在同一線上，它不但射不中你，還把引擎放在你砲口前！

⒄Fralthi：

敵方航艦，防禦上以艦尾最弱，但已無死角。此型艦不但有艦砲，接近它時小心它的飛彈！

⒅Sivar：

摧毀 Goddard 元兇巨惡！配有雷射砲及重裝甲，並且有重兵護衛（6 架 Krant，5 架 Jalthi，6 架 Gnatha！）。幸好其秘密武器對船艦無效。由於形體過於巨大（可能比 Tiger's Claw 還大），所以要射中它不是難事，宰了它為 Goddard 星系的人報仇吧！

五、僚機分析：

雖然 Eric 少校對艦上八位空戰英雄略作分析，但太過簡略，我再概說一遍各人的個性和為人：

(1)Spirit：

個性溫柔和順，具有日本女子的一切優點，但可別因此小看她了！戰鬥中如果你誤中僚機，唯一不罵你的就是她；無論本身受創如何嚴重，絕不自行返航，最多偶爾呼叫支援一下。

飛行技術不錯，狀況穩定，戰鬥時全力協助你，完全沒有私心，對命令絕對服務。別看她一副弱不禁風的樣子和平平無奇的戰績，她真的殺起人來比誰都可怕（連我都自嘆不如）！所以指揮官選她在 Enyo 星系照顧新進的菜鳥，以及在秘密任務Jotunheim星系中協助就是這個原因。

(2)Hunter：

戰技精良，性情開朗，但是常為了追擊單一敵人而遭致群毆，就此被困住，不比 Spirit 擅長牽制敵機。在同他出任務要看顧他一下。小心他在受了重傷後自行離去。

(3)Bossman：

攻守俱佳，但偶爾會出一些狀況。遇敵絕不退縮，而且自尊心很強，即使需要幫助他也不明說，所以要注意保護他，當他通訊時注意他的座機受損情況並過去援助他一下（大家都是中國人啊）。

(4)Iceman：

標準的冰人，比 Khajja 還冷酷。射擊技巧不錯，但是小心他跟你搶目標。雖然他不會誤中你，卻會讓你誤中他而招來一陣罵。和他一起出任務時會比較輕鬆，注意，隨時查看他的狀況，這個人是死也不喊救命的。

(5)Angel：

拿手絕招是轟掉敵人能源盾後發射飛彈摧毀敵人。雖然射擊和纏鬥方面表現平平，但其飛彈攻擊卻是各人之冠！

(6)Maniac：

標準的瘋子，不折不扣的開砲狂！但是只要你和他保持距離，你會發現 Maniac 其實才是真正的空戰英雄！雖然他愛說大話，但我必需承認他有說大話的本錢。目前我仍不敢駕 Scimitar 和 Gratha 在隕石區激戰，Maniac 卻可以，而且他還有獨立擊落 Khajja 的紀錄！但是由於他眼中只有目標，所以不要站在他和他的目標之間，而且你必須小心照顧他。

(7)Paladin：

因為父親在戰役中陣亡而終日酗酒的人。但其作戰技巧仍屬一流，且小心謹慎，可以放心和他出任務。惟其攻擊火力不旺，無法對敵人造成持續傷害，而且對擺脫敵人似乎不甚在行。

(8)Knight：

表現平平，無甚特異之處，但是有職業軍人服從的優點，對於護衛長機較為拿手。千萬別叫他去單挑 Jalthi，那樣會要他的命！

呃！警報響了，我得去出任務了，有空再聊吧！祝各位「快快樂樂的出門，平平安安的回家」！

<附記>

Eric 上校提到在秘密任務中最強悍的機種 Rapier，極難消滅，特此簡介一下攻略之法（Jotunheim 星系）。

在母艦到 Nav 1 有 4 架 Gratha，Nav 1 有 4 架 Jalthi，Nav 2 是被佔領的 Exeter 和 5 架 Rapier，為主要目標。Nav 2 到母艦有 4 架 Krant 加上 4 架 Gratha。

我建議各位由母艦直飛 Nav 2，不要理 Krant，看到 Exeter 時先解決衝上來的 Rapier。由於 Rapier 在編隊完成後才會攻擊，務必先擊破第一架 Rapier 之前裝甲（沒打穿也行，只要擊破能源盾）然後發射 IP 飛彈就可擊落。並一直注意敵機，若中彈未爆則上去補一砲。如此重複就可收拾掉 Rapier。

千萬不要一次靠得太近，你敵不過 5 架 Rapier 圍攻的！若不幸被圍攻則且戰且走，待 Spirit 擊落一二架敵機後再來，擊落 Exeter 後可即行返航。如果你敢去 Nav 1 逛一下還可以得 BS。



星式7号 後期攻略

／如風

看了前幾期由黑豬大隊所寫的星式七號前期攻略之後就有一種欲將它接下去的想法在心中產生了。直到某一天回家時經過電腦公司，就順便把它買回家了。在家經過幾個小時的奮鬥終於打敗了吉爾•卓克遜的軍隊，因而解救了地球。以下便是我個人的玩後心得，希望能對讀者有所幫助。

第五關一開始前方就有三架飛機從三個不同的地方飛過來了，而後方也從三個不同的方向來了三個搜索器，它們正好將金烏號夾在中間，看來它們是想將你做成夾心餅乾了，不過只要按照下法金烏號就不會成爲夾心餅乾了。

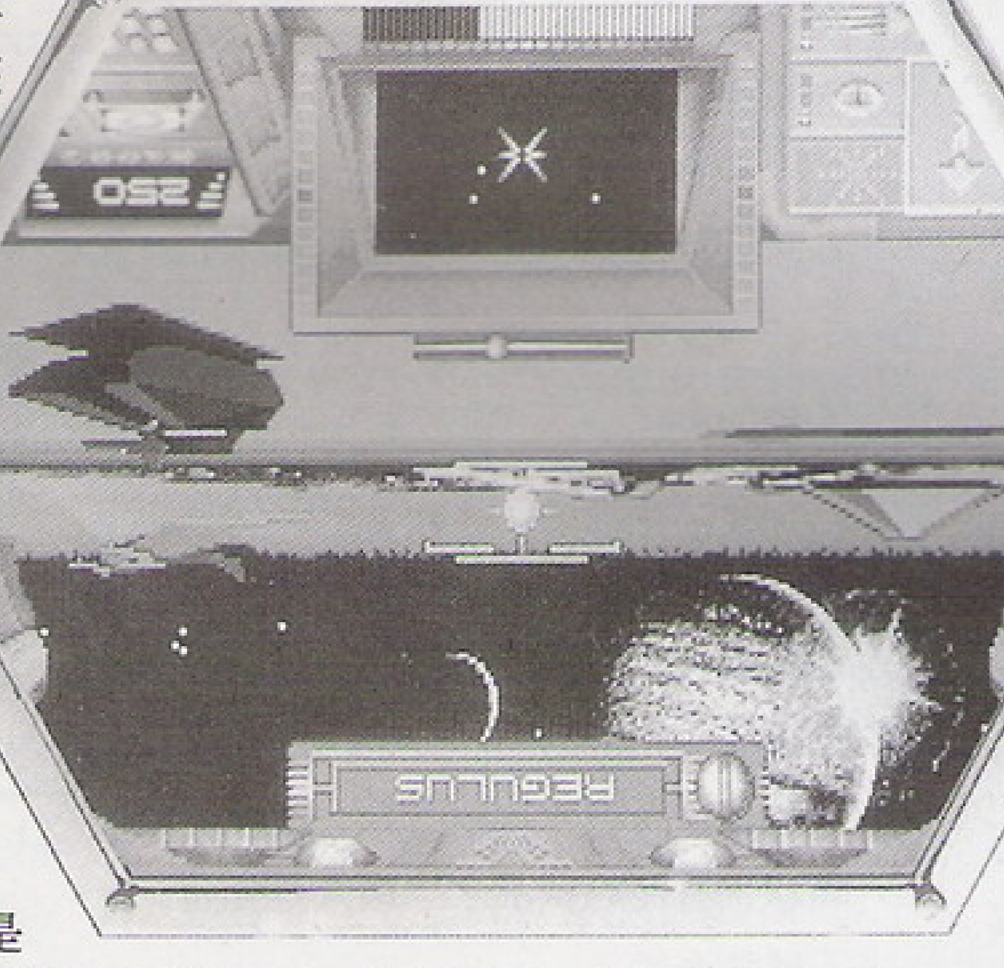
那就是向前衝再來個 360 度的大回轉，先幹掉在後面的搜索器，再回頭打下那三架飛機即可。而當你正在回轉時，搜索器也會衝向你而使得接觸的時間縮短，所以對於每個搜索器你只有一次攻擊的機會，若是沒有命中的話就要準備接受搜索器的撞擊了。

所以當搜索器正由旁邊出現時，趁它快移到瞄準的中心點時，趕快攻擊，這樣就可命中它了，剩下的也用同樣的方法解決掉，千萬不要對一個搜索器連射兩發砲彈，這樣將會沒砲彈攻擊剩下的搜索器。

第六關和第七關都一樣只要見敵就殺就可以了，其中的方法下面會有說到，若沒說到的請自行摸索。

對敵時可和敵人形成互相接近的狀況，但是在攻擊之後要立刻脫離以避開敵人的攻擊，。若敵人是和它相撞不會受傷的話，在避開後來不及再和它形成一直線的狀態時，可以和它互撞，等它彈開時再加以攻擊，即可摧毀它。

當敵人隱形而又沒貓眼裝置時，這下雷達就有用處了。因爲用眼睛看不到它，但是由雷達上還是可以看出它的位置來，所以只要雷達中的敵跡在金烏號的正前方時，就可以攻擊了。若是這樣還不能擊毀它的話，可以使用連續加速砲，打出一面火網，這樣還怕打不到它嗎？若是被包圍時也可以使用連續加速砲，一邊繞圈子一邊用它打一面扇形的火網，如此一來總會有幾個倒楣鬼被打中的，這樣還怕不能脫圍嗎？



關於第三關對付頭目的方法跟前幾期中的方法有所不同，而我的方法就是讓金烏號不斷的後退（不必擔心會被擊中，因爲在射程之外）。由於頭目一直是以 S 形的飛行方式飛行，所以只要等到快完成轉彎時攻擊，因爲它一完成轉彎後就會降落了。不必管它放出來的小東西。假如它們對金烏號有威脅時，可先行摧毀他們。

第四關對付頭目的方法是等它快降到地面時，趕快使用高空推進器和連續加速砲，再快速的向後退且轉彎，即可在數秒內完全的摧毀它了。而使用高空推進器的理由是，這樣可以打得到它的頭部，使用連續加速砲的原因是因爲金烏號後退的速度比它前進的速度慢，因而必須在短時間內毀掉它，而快速後退和轉彎可以爭取到一些時間，以免一開始就被它踩扁了，也可以避開來襲的砲彈。

而第五關對付頭目的方法是使用連續加速砲、防護罩和接近它，但不要和它相撞。使用連續加速砲的原因爲可以在防護罩的有效時間內毀掉它，而使用防護罩的理由是可以保護自己免受於砲彈的傷害，而接近它是爲了較容易攻擊且命中它。若無連續加速砲或防護罩的話，就應該要避免和它正面衝突。且避免和它相撞，而我們可以利用它的速度比我們慢的弱點上，可以繞到它的旁邊或後面而加以攻擊。記住！千萬不能和它正面衝突。

而第六關對付頭目的方法和第二關對付頭目的方法是一樣的，只要緊跟著它且別讓它有可機會放出小東西來即可。

而第七關對付頭目的方法和第五關對付頭目的方法相同。

★★★★★★★★★★

PS：

最後說出個小秘密讓大家知道。在第一關中有一個障礙物擊毀之後會出現一個傳送站，它可將金烏號傳到第四關。而在第四關也有一個像這樣的傳送站，可傳送到第七關，至於是那一個障礙物那就請讀者自己去找了。最好是擊毀了全部的敵人才去找傳送站，因爲障礙物不是兩三下就可以擊毀的東西。

EYE OF HORUS™

太陽神之眼攻略地圖

／陳建宇

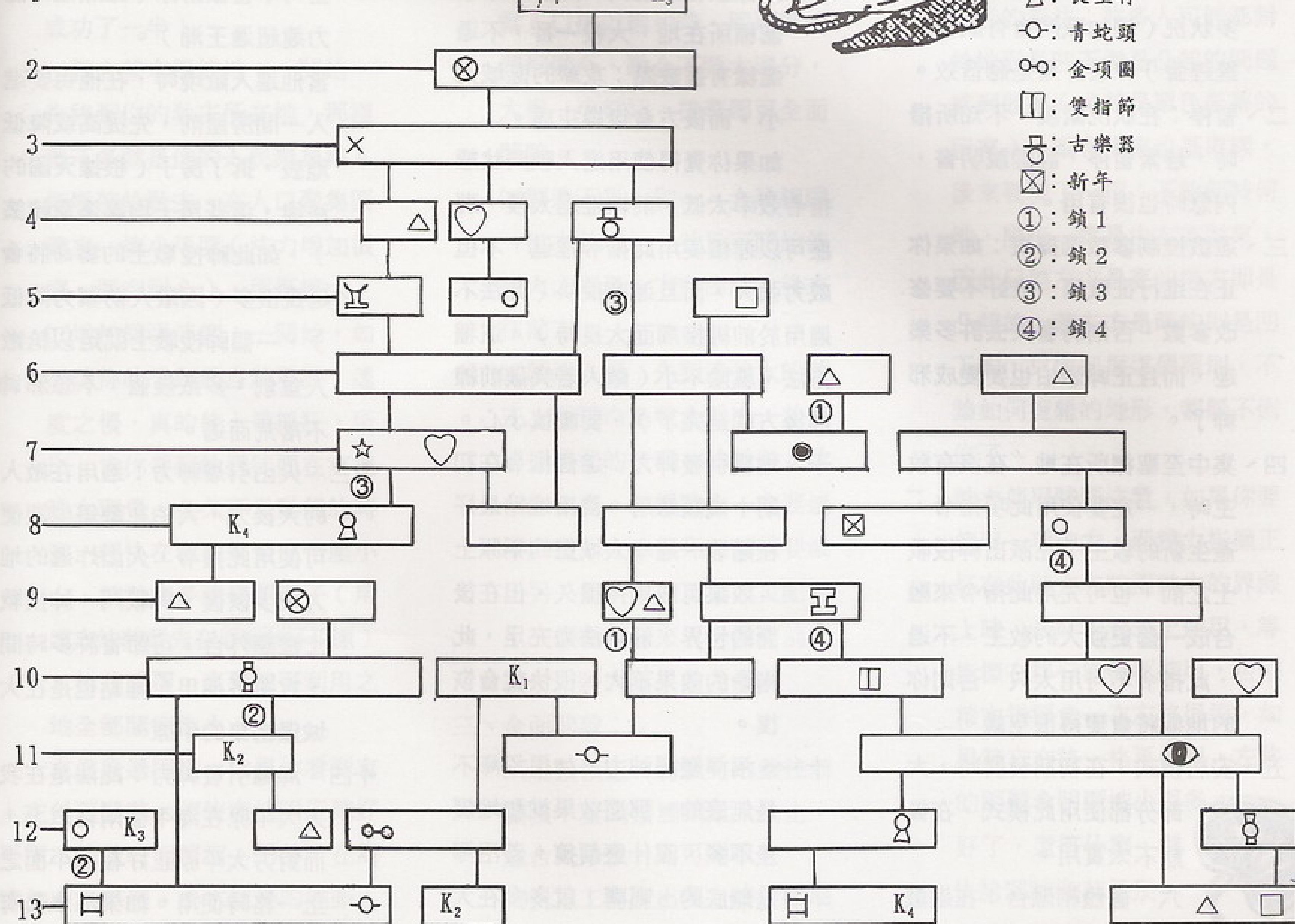
說到太陽神之眼，就令我想到那神秘而又充滿著各種傳說的埃及，而最有名的就是那些金字塔了。當然在這些金字塔中，最著名且眾所皆知的莫過於法老王的金字塔，還有那遠近馳名的人面獅身像，也充滿著一種古埃及的風貌。其實太陽神之眼就是金字塔中的一座。

雖然它的操作方法簡單，不需任何文字，只需地圖即可。但有個陷阱還是要告訴你，否則包準你永遠都走不出這個迷宮般的金字塔，到時只有等死了。

當你走到第13層時，可看到一支鑰匙 K_2，這支鑰匙是用來打開（最左邊）第10層和第11層的連接，以取得第11層的另一支鑰匙 K_2，用這鑰匙來打開（更左邊）第12層和第13層的連接，以取得第12層的 K_3 和青蛙，用這支 K_3 來打開第4層和第6層的連接。

當你收集的差不多的時候，魔王就會現身，並且會阻撓你。想要知道魔王的下落嗎？用觀天梯一看即可知道魔王所在的位置，在地圖中，顏色和其他顏色不一樣的地方，即是魔王所在的位置。（因為魔王會移動，所以位置每次都不一樣。）希望大家早日過關，一睹金字塔的奧秘。

◉：起點
👁：太陽神之眼
K_1：打開鎖 1
K_2：打開鎖 2
K_3：打開鎖 3
K_4：打開鎖 4
△：遺體
♡：愛心
日：昇雲梯
工：觀天梯
○：青蛙像
×：翡翠元
⊗：金魂鷹
□：古銅鏡
☆：聖甲蟲
Y：安息枕
♀：男子
♀：長生符
-○-：青蛇頭
○-○：金項圈
[|]：煲指節
♀：古樂器
⊠：新年
①：鎖 1
②：鎖 2
③：鎖 3
④：鎖 4





上帝也抓狂

／長山風

這次來了個撒旦！上帝也抓狂這個遊戲可說是所有遊戲中最古老的，時間是在地球上剛出現人類時，而對手則從以前的敵軍（如三國志），市民（如模擬城市）變成了大惡魔—撒旦，也可說是個空前絕後的遊戲。

筆者在此將成功的占領數十個世界的心得（在此對邪神及各位邪教徒聲明，若你們不服氣正神賺到這筆稿費，建議你們將慘敗的心得寄到軟體世界雜誌，相信老編一定會欣然接納）與大家分享。

第一部分：各指令使用時機及妙招

一、音效及伴樂：伴樂比較好聽沒錯，但是只聽音效可以了解許多狀況（例如戰鬥會有武器的鏗鏗聲），最好還是聽音效。

二、暫停：在狀況緊湊，不知所措時，趕緊暫停，翻翻說明書，內急時也很有用。

三、遊戲控制參數選擇頁：如果你正在進行征戰篇，最好不要修改參數，否則將會失去許多樂趣，而且正神恐怕也要變成邪神了。

四、集中至聖標所在地：在沒有教主時，一定要使用此項指令，產生新的教主，在派出神授戰士之前，也可先用此指令來融合成一個更強大的教主，不過，此指令不可用太久，否則你的地盤將會變得很空虛。

五、安居模式：在初期發展時，大部分都使用此模式，在後期不太實用。

六、個體相融合：在遊戲中期到後期（人口達到全滿的二分之一以後），使用此指令是必須的，這是全面開戰前的準備步驟。記住，許多實力較弱的信徒不如融合成一個強大的信徒（團結就是力量）。

七、進入戰鬥狀態：此指令必須在人口很多，而且經過融合，並且兩方的地盤已經相連時才可使用，但效果不是很大，前進的速度緩慢，不如神授戰士。

八、立山縮地神力：這是此遊戲最基本的指令。（注意最高高度為八層）。

九、安置聖標神力：此指令較為少用，如果你的人力充足，可將聖標放在敵境內，然後集中至聖標所在地，大殺一番，不過這樣有個缺點：攻擊的區域太小，而後方會變得空虛。

如果你覺得使用進入戰鬥狀態指令效率太低，前線推進太慢，那麼可以連續使用此指令推進，不但威力強大，而且速度很快（此法不適用於前線接觸面太長時）。這種方法，風險不小（敵人若突破前線那後方就全完了），要謹慎小心。

十、地震引發神力：這個指令在初期十幾關適用，使用地點最好在建著一連串大城堡的平原上，效果可以維持很久，但在後面的世界，邪神法力充足，此指命的效果不大，很快就會恢復。

十一、沼澤變遷神力：如果沼澤不是無底的，那麼效果就和地震差不多，沒什麼價值。若沼澤是無底的，嘿嘿！就多多在大城堡密集區使用，讓邪教徒們死無葬身之地。

還有一毒計：先想辦法殺死對方教主，然後在邪教聖標周圍佈下無底沼澤，並且隨時注意，不要讓邪神給填平了，這樣，邪教永遠沒有了教主，而且還會有許多白痴為了教主的位子「壯烈成仁」，一舉數得，不亦快哉？（此法不適用於邪神法力在中等以上時，否則他很快就把你的沼澤給填平了）。

十二、神授戰士：常用的策略，筆者每次幾乎都要用此指令。首先，先用集中至聖標所在地指令融合，再派出神授戰士，若中間有海阻隔，造一座「橋」給他走，我們這位 偉大的戰士可不喜歡游泳（雖然他的能力遠超過王瀚）。

當他進入敵境時，在他每要進入一間房屋前，先提高或降低地表，拆了房子（根據天國的法律，這些房子均屬違章建築），如此神授戰士的壽命將會延長很多（因敵人防禦力降低），一個神授戰士就足以給敵人重創，多派幾個，不愁邪神不落荒而逃。

十三、火山引爆神力：適用在敵人的大後方，大約在戰爭中期便可使用此指令，火山炸過的地方很少恢復，與戰鬥、神授戰士裡應外合，可節省許多時間，宜多多使用，地點也是在大城堡密集的平原。

十四、海嘯引發神力：此法是在我方大平原在海平面兩格以上，而對方大平原正好在海平面之上一格時使用。如果海水具有殺傷力，則此指令的效果是非

請邪神收拾行李回家去

常可怕的，一定要使用。

如果海水沒有殺傷力，則可考慮不用，等神力加到可使用最後的大決鬥。總之，此指令的效果非常大，要善加利用。

十五、最後的大決戰：快速結束一關時所用的指令，只要神力足夠，而且人口多出對方三分之一以上時，即可使用此指令（筆者十次有九次都是這樣過關的），不過分數不會太高，約在十萬左右。

第二部分：統治世界程序指引

一、製造平原及增加人口：一開始，通常是神力增加最慢，最不容易擴大勢力的時候，所以，只要能成功地渡過這段時期，而且速度比對方快，則等於已成功了一半！

㈠建立基本根據地：一開始，先移到你的教主所在地，那裡差不多就是你的人民聚集地。把盾牌給教主，在人口聚集區建立一塊小平原（法力增加很慢，要有耐心），逐漸擴大。

㈡增加擴張速度：一開始，如果讓你的子民們自然發展，速度之慢，真的使上帝抓狂，所以，當你看到的信徒們在窩裡睡大頭覺，久久不見動靜的時候，趕快在教主家旁立一座小山，請教主多建幾間房子（用這方法前要先在周圍開好平原），如此重覆，直到把可利用之地全都開完為止。

在這段過程裡，如果你看到有人在外面閒蕩，趕快在他附近鋪好平原，給他一個歸宿。另外，在海邊如有小茅屋、小木屋等的建築，趕緊學荷蘭人（其實是荷蘭人學上帝）造海埔新生地，把它們都擴建成大城堡為止。

㈢建設與破壞並進：在你逐漸擴張勢力時，別忘了世界的另一端，如果有你看不順眼的大平原、大城堡，地震、沿澤都不錯（只要你的法力夠），邪神氣得跳腳的樣子想必很好玩吧？

二、天災、人禍與融合：接著，就是準備開戰的時候了，重點由增加人口轉移到破壞、攻擊對方的地盤，並且開始融合人民。

㈠開始融合：當你的土地上都是連棟的大城堡時，減緩擴張的速度，擴張的方向改為向敵人的地盤，並且讓人民繁殖，當人口接近飽和時，即可讓他們相融合，融合不要太過分，大概一半就好，接著即可全面開戰。

㈡製造天災：和一、大致相同，但次數增加，並且可開始使用火山爆發，方向由敵人後方往前方。

㈢製造人禍：先製造強大的教主，再授命為戰士派出，並使用拆房子的技巧，給予敵人致命的傷害。神授戰士一定要連續派出（在一個死以前就要派出另一個），並且和天災配合（一個從後面來，一個從前面去）　將有驚人的力量。

三、全面開戰：

㈠連接領土：將我方地盤往前擴張，直到接觸到敵人為止，融合完畢後，即可開戰。

㈡拆屋工再度出現：將近觀地圖移至前線，在我方攻擊對方建築物之前，如法泡製，再把違章建築拆了，這樣戰爭就可輕易得勝。

㈢減少天災：開戰後，將天災減少（對方元氣也耗掉大半），儲存法力，等待最後的大決戰，如果你不喜歡這套，也可用連續的天災和人禍（神授戰士），將對方趕盡殺絕。

另外，如果你的平原在海平面上二格以上，而對方剛好在海平面上一格時，可引發海嘯，讓敎邪徒們去向龍王報到。

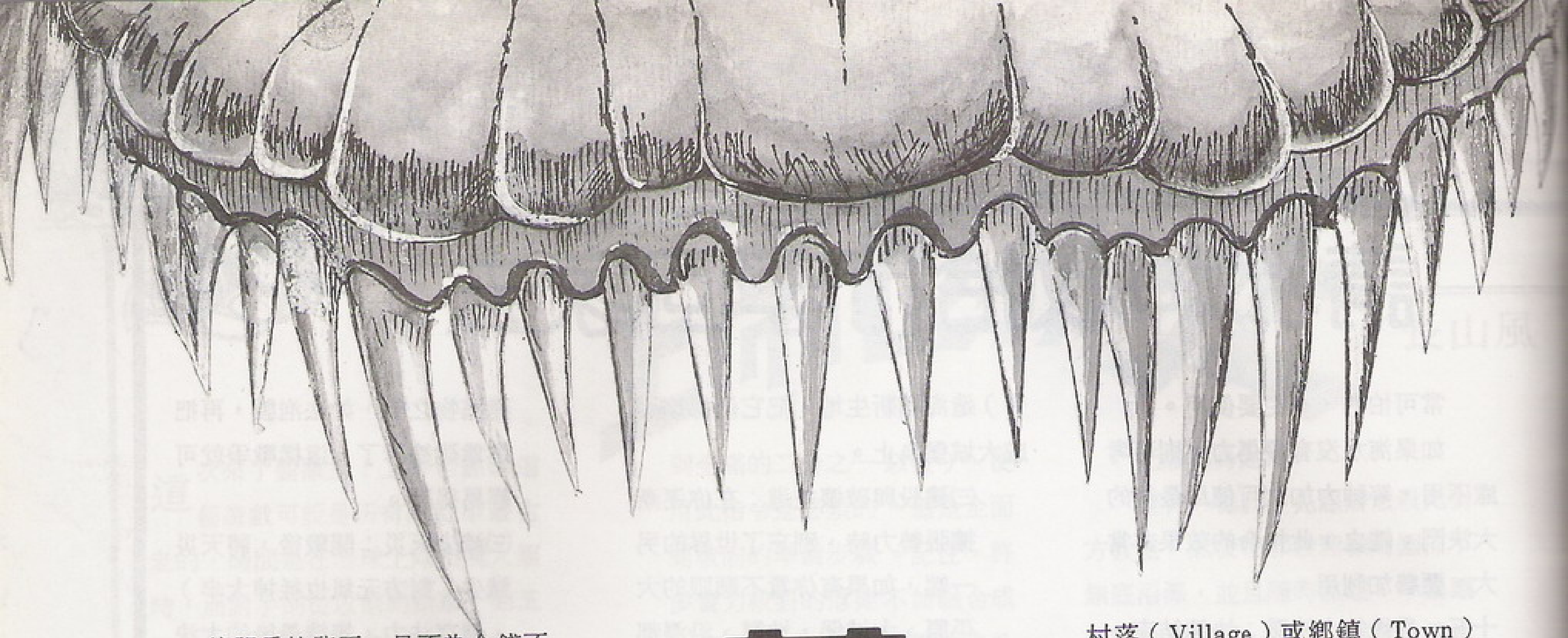
㈣向邪神說再見：不管是怎麼結束的，總之，邪不勝正，這場你贏了，趕快去搶下一筆生意吧！

第三部分：其他

一、地形的看法：許多人可能都對於地形是凹下還是凸起的問題感到頭痛（尤其是單色螢幕的玩家），筆者本來也是這樣，後來發現了一招：不論何時何地，陽光一定是由左方射來，因此只要左方是亮的地方即是凸起的，若左方是暗的則是凹下的，只要把握這個原則，不論如何複雜的地形，都騙不倒你了。

二、神力使用時要注意，如果你要使用一項神力，而精力指標正好在此神力和前面神力的界線上時，最好不要馬上使用，等指標右移一格後再使用，否則精力指標會一次左移很遠，如果等它右移一格再使用，左移的距離會明顯地小很多。

好了，還等什麼，還快給邪神和其子民一些顏色瞧瞧吧！



蓋世龍王攻略

／RU

各位親愛的龍王，是否為金錢不夠多、魔法不會用、魔龍打了兩三場戰役即死於非命而苦惱不已？

沒關係！在下阿馬純（Ametrin），花了30小時，成就了蓋世龍王霸業，入主矮人山。各位看了不要眼紅，在下是挖空了大腦，才將阿馬純冠上蓋世二字。

現今，將我成就霸業的經驗與各位龍王分享，也祝各位龍王早日功成名就，進入矮人山古堡，成為蓋世龍王。

開始時，本人只擁有十多樣藥劑，109塊金子，20個恐龍蛋，還有一隻集大近視、白癡、瘦弱慢速於一身的魔龍，就這麼點寶貝，要成功惟有我阿馬純運用蓋世的智慧與無比的耐心毅力，才能成功。

來！先進入孵蛋室，為培育未來的生力軍而努力。將一個龍蛋放入孵蛋器，將溫度計調至第一格的位置，不要調太多，否則對龍十分不利，且金錢也付不起。千萬不要四個蛋一起孵，依目前的經濟能力，負擔一個蛋就已感到吃力，要是四個一起來，可以預測未來必是被矮人山的大君們除名，此點務請各位龍王千萬注意。

接下來，看看商人賣那些藥劑，若有賣Churl或Oreganse可買些，不過各位龍王至少須留70金幣。

再來進入細部地圖中，讓我們來看看如何作戰。首先，將所有的村落（Village）或鄉鎮（Town）掃瞄一次，我發現（S，13）之Dinon與（T，15）之Tranon，人口數皆少於五百人，但前者工業6，志願軍5，所以先攻Dinon。

歷經一回合時間，魔龍順利佔領該村，還獲得Kilop鎮付的8塊金幣報酬。

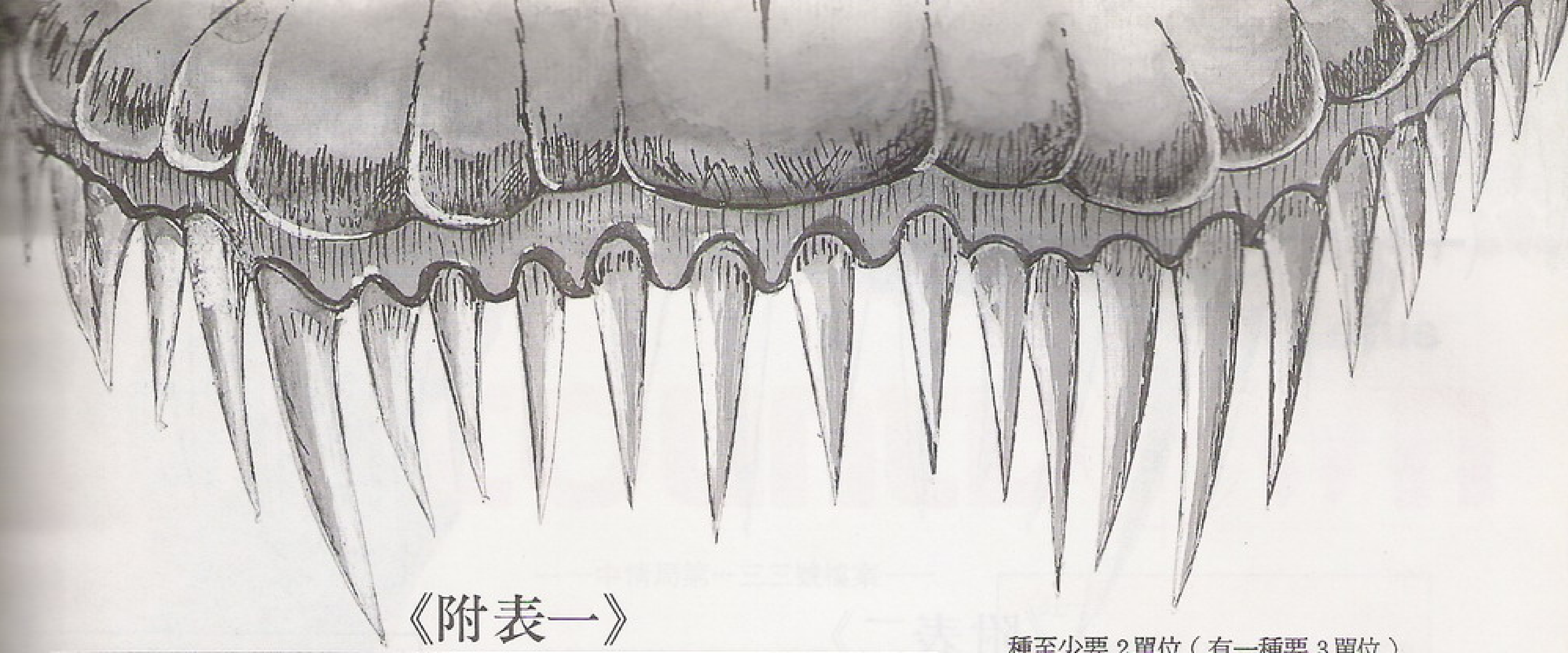
Dinon村人口數剩下129。本回合的主要工作一施法以增加村落人口數。施法的方法和藥劑數量請參考附表一，從魔法效應表上查知Tius對村落有最佳效果；對疾病有負效應，加熱可加強負效應。Ulin原味、冷凝時，對戰鬥有絕佳正效應，但在附表中選混合、冷凝，主要考量因素：為了再加後面一味藥，必須先減緩反應效力（power），以避免反應過於激烈而損毀儀器。Oreganse原味、加熱，可加強反應，以及最佳的生長劑。施了第一次魔法，Dinon人口增至303人。

第二次施法時，Tius及Ulin皆增加，結果人口增至679人，真不賴！

第三次施法時，因第三味藥數量只剩2，所以再加Rasgon，以加強反應效力。

查魔法效應表，得知Chrul原味、加熱，也是十分好的生長劑。不過它對戰鬥有負效應，加熱正好抵消。後幾次法術，皆用此藥。如此剛好把對村落有效的藥劑用完。

Dinon的人口數在本回合中，



《附表一》

施法對象	數量×藥劑	準備方法	效　　　　　力	Dinon 人口
Village	2×Tius	N，Heat	-disease，+power	
	2×Ulin	M，Cool	+combat，-power，+speed	
	3×Oreganse	N，Heat	+powder，+growth	303
	3×Tius	N，Heat	-disease，+power	
	3×Ulin	M，Cool	+combat，-power，+speed	
	3×Oreganse	N，Heat	+power，+growth	679
	2×Tius	N，Heat	-disease，+power	
	2×Ulin	M，Cool	+combat，-power，+speed	
	2×Oreganse	N，Heat	+power，+growth	
	2×Rasgon	N，Heat	+power	873
	2×Tius	N，Heat	-disease，+power	
	3×Churl	N，Heat	+growth，-combat加熱抵銷，+power	1115
	2×Tius	N，Heat	-disease，+power	
	3×Churl	N，Heat	+growth，-combat加熱抵銷，+power	1375
	2×Tius	N，Heat	-disease，+power	
	3×Churl	N，Heat	+growth，-combat加熱抵銷，+power	1599

N →Normal原味　M → Mix 混合

由129人增至1599人。還有一點，大家是否發覺？Dinon已從村落變成城市（City）。城市的戰鬥力、防禦力，皆比村、鎮強多多。背叛度此時也降至1／5，可將稅率提升一些，採每回合逐步提升，注意背叛度是否增加，以之為稅率增減之依據。

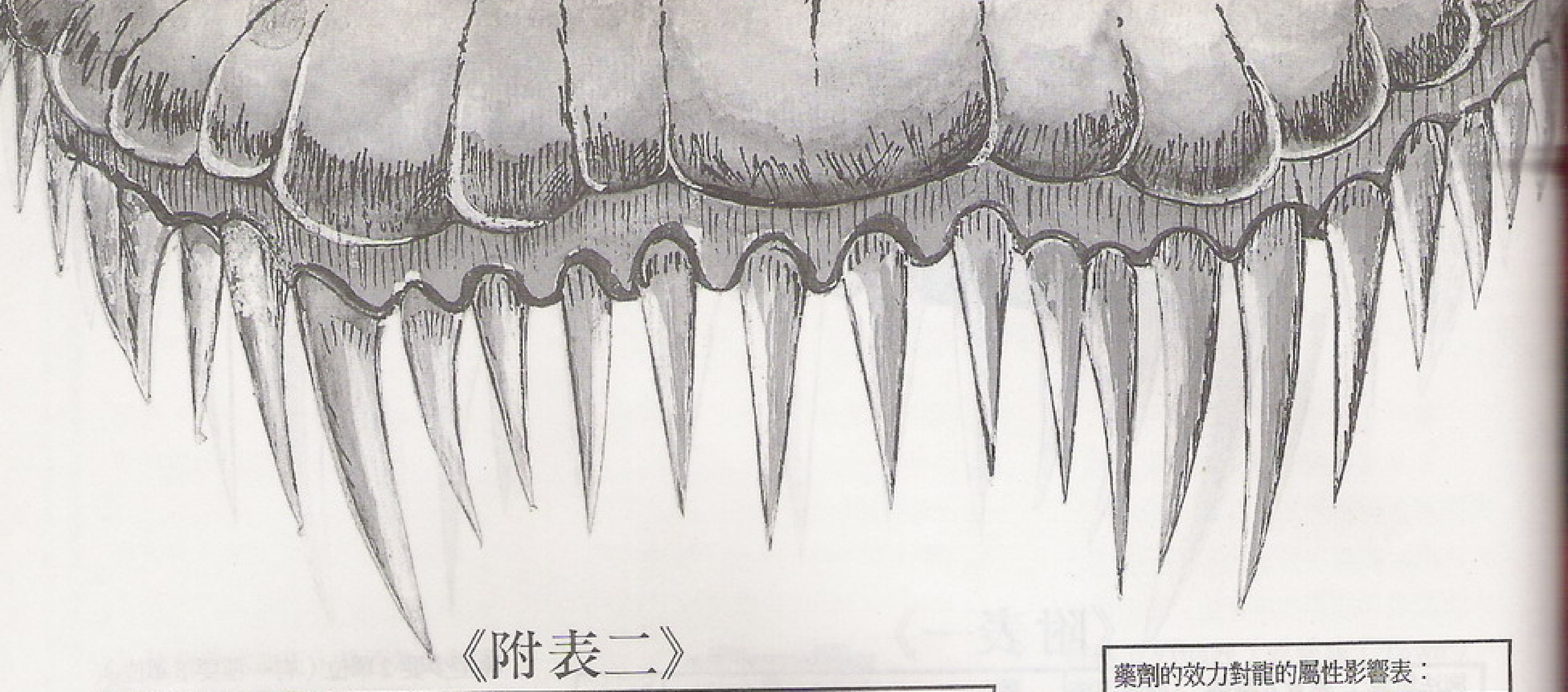
完成上列步驟後，將魔龍召喚回來。下面兩個回合，一方面對Dinon增稅，另一方面派魔龍去攻擊與該城作戰之村落，每次可獲十幾個金幣。攻了兩次之後，不可再派魔龍出任務，因魔龍健康情形已接近零。

下幾回合讓龍好好地休養，順便再提升稅率。最重要的事情，是傾全力搜購附表二之8種藥劑，每種至少要2單位（有一種要3單位），數量當然是多多益善，不過要量力（財力）而為。這幾回合中，Dinon會將與其交戰之村落攻下，如此又多一個經濟來源。當然巴金和歐莉德的魔龍會孵出，但其原先之成龍即因使用過度而死亡，有生有死，不是很公平嗎？

買齊了附表二所列的藥劑，就可按附表二對魔龍施法，這一法術是由我精心為魔龍調配的魔龍十全大補丸，十分有效，只要用兩帖，就可以造出無敵魔龍。各位不信是不是？且聽我道來。

Rasgon是對龍最有效的催化劑，加熱後可加強效力、加強反應力、抵消疾病副作用。Oreganse原味、加熱、可加強反應力、加強生長（增加健康）。Irin原味、冷凝，可減緩反應力，加強戰鬥（增加力量）。再加1單位的Oreganse是為了加強反應力。Fanreer原味，加強反應力、治療疾病、加速生長、但會減低心智及速度，不過接下來幾味會補其缺失。Haloros切割、冷凝、減低反應力、加強心智（增加智慧）、減弱感官、Molmar原味、冷凝，加強反應力、加強感官（增加眼力）。Arolig原





《附表二》

施法對象	數量×藥劑	準備方法	效　　力
Dragon	2×Rasgon	G, Heat	+power，+disease 熱抵銷
	2×Oreganse	N, Heat	+power，+growth
	2×Irin	N, Cool	+power 冷抵銷，+combat
	1×Oreganse	N, Heat	+power, +growth
	2×Fanveer	N	+power, −disease, +growth, −mind, −speed
	2×Haloros	C, Cool	−power, +mind, −sense
	2×Molmar	N, Cool	+power, +sense 冷加強, −mind 冷抵銷
	2×Arolig	N, Cool	+power 冷抵銷 +speed 冷加強, +mind
	2×Dlega	C, Cool	+power 冷加強, +sense 冷加強, +mind 冷加強, −disease

藥劑的效力對龍的屬性影響表：

藥劑的效力	龍的屬性
+combat	+strength 力量
−disease	−disease 疾病
+growth	+health 健康狀態
+mind	+wisdom 智慧
+sense	+eyesight 眼力
+speed	+speed 速度

N→Normal 原味
C→Cut 切割
G→Grind 研磨

味、冷凝，減緩反應力、加強速度、加強心智。Dlega 切割、冷凝，可加強反應力，加強感官、加強心智、減低疾病。

由以上的說明，相信各位必了解到，此法術可加強龍的所有屬性。有了這隻聰明絕頂、千里眼的魔龍，不管是何種任務，皆能勝任愉快。

玩到後來，歐莉德因財力耗盡被大君除名，只剩巴金與我對抗，地圖上之城鎮、村落，大部份也懸上紅、藍兩種旗幟。為了讓我的魔龍攻村落時輕鬆些，我又設計了導致村落疾病的法術，如附表三，此法一施，該村落人口經過兩回合會減至個位數。巴金一定恨我恨得牙癢癢的，他所有村落，不是被此法所毀，就是因此而轉至我手中。

最後，我擁有 8 條龍（無敵的），巴金也有 8 條；我有地圖上所有的村落，巴金一個也沒有。我的金幣有三萬多，各種藥劑除了 Kairmende 沒有之外，其它的都有一百～二百單位。現在就是比看誰先找齊三塊碎片，我在（A，14）找著一塊，並派龍駐守，巴金竟然派了五、六條龍來搶，不過被我一一擊斃。

原來他駐守在（A，10）、（Q，10）的魔龍皆發現碎片，所以才急著奪我這塊。既知緣由，那有不攻之理，我派了兩條魔龍去攻，不一會即攻下，我也成就了霸業，進入矮人山之古堡，沒想到永生之秘竟是…（唉！自己瞧吧！）。

後記：第二次再玩，我只花了兩個半小時，便完成攻略。其實只要擁有了一、二個村落，一隻無敵龍，就可開始找碎片，碎片位置在（A，10）、（Q，10）、（A，14）。

《附表三》

施法對象	數量×藥劑	準備方法	結果
Village	2×Tius	Normal，Heat	黑死病流行
	5×Sadiel	Normal，Heat	





飛越杜鵑窩 完全攻略(一)

／Lotus

COUNTDOWN

——中情局第一三三號檔案——

〔檔案代號〕飛越杜鵑窩
〔檔案性質〕極機密
〔建檔日期〕1992年10月30日

以下是本局中東部幹員MASON POWERS的敘述：

精神療養院二樓（圖1）

SANCTUARY：2ND FLOOR

■：LOCKED DOOR
u：STAIRS UP
d：STAIRS DOWN

圖一

我在一間密閉的房中醒來，頭痛欲裂，外面傳來一聲聲恐怖的尖叫。天啊！這是什麼地方？我是誰？為什麼會在這裡？我一點也想不起來……。

環顧四周，這個房間像個簡陋的病房，房門上鎖，窗戶也被鐵絲網封死。看到床尾的病歷卡（LOOK MEDICAL CHART），我腦中浮現一段記憶。兩個人站在床邊看我，一個人說：「務必讓他什麼也記不起來。」另一個像是醫生的人回答：「別擔心，我會處理一切。」病歷卡上的名字是MASON POWERS，那就是我嗎？

床底有東西閃閃發光，仔細一看，原來是把鑰匙（GET KEY），地上還有一只破杯子，我也將它放入口袋（GET CUP）。門邊牆上有隻小蟲到處亂跑，讓人心煩意亂，於是我用杯子逮住牆上的蟲（USE CUP ON BUG）。

外面有警衛巡邏，我叫住他（TALK WINDOW）。這個警衛是個猥瑣的大個子，不過頭腦顯然不大靈光，我用話套一套（使用1112，131，33〈註一〉），就套出了療養院的負責人DR. HASHISH和送我來此的人JACK QUINN。聽說我殺了自己的上司FRANK MCBAIN，所以被送到此處做精神治療。問過一些話後（ASK ABOUT所有的話題），我得知這個警衛對昆蟲學（ENTOMOLOGY）極有興趣，就把手上的蟲子送他（OFFER BUG）。

〈註一〉
1代表HELP，2代表HASSILE，3代表PLEASANT，4代表BLUFF。交談時通常必須先選取適當的談話態度，才能藉ASK ABOUT獲得有用的線索。

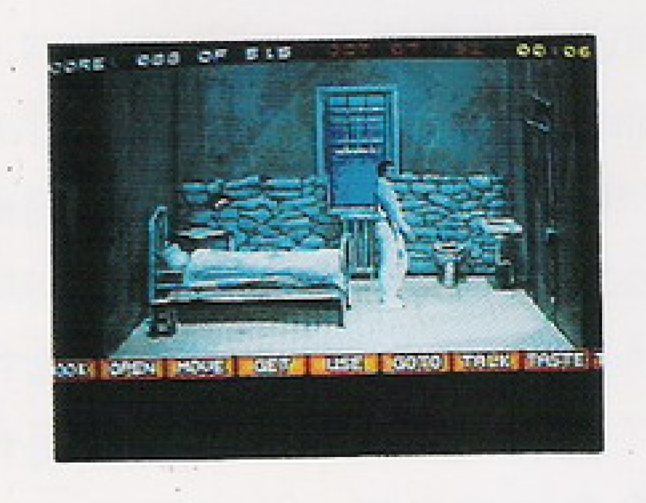


為了回報我的禮物，警衛送來一份食物。食物雖然難以下嚥，旁邊卻有一把有用的餐刀（GET KNIFE）。

警衛說醫師明早要替我動手術，我卻對手術的性質十分懷疑，記憶中「讓他什麼也記不起來」的聲音在我腦中嗡嗡作響。不行！我不能任人擺佈，即使殺了人，也該受到公正的審判才對。走到窗邊，用刀子銼窗上的鐵絲網（USE KNIFE

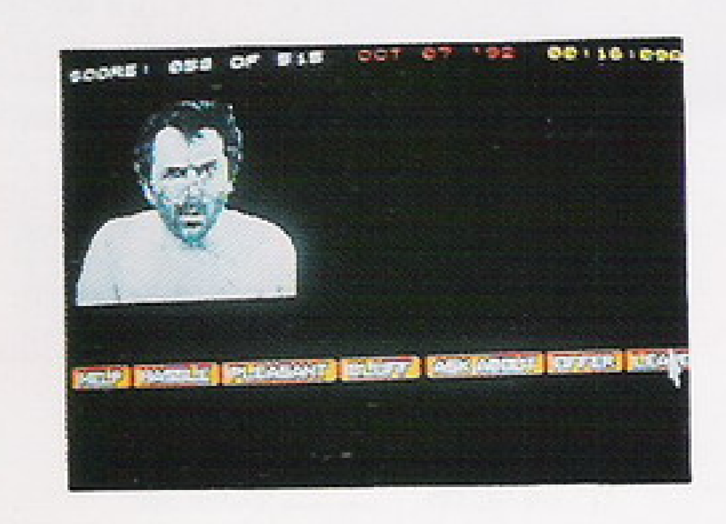
ON WINDOW），居然成功了，於是我拾起窗上的鐵絲（GET WIRE），謹慎地爬出窗外。

站在窗沿，可以看到整棟療養院建在一面臨海的峭壁上，共有三層樓。我打開另一扇未上鎖的窗戶（OPEN WINDOW，GOTO WINDOW），裡面是一間空病房，牆上有塊石頭的顏色不太一樣，移開石頭，後面藏了一隻手錶（MOVE ROCK，GET WATCH）一定是以前住在這裡的病人藏起來的。手錶的主人呢？想到這裡，我不禁打了個冷顫。



走出房門（OPEN DOOR，GOTO DOOR），避開巡邏的警衛〈註二〉，我很快地走遍了整層樓。北面有一間大房間（E），裡面有許多病床，但是一個人也沒有。牆角躺著一具幾可亂真的假人模型（CPR DUMMY），我靈機一動，決定把它搬到自己的床上，否則警衛很快就會發現我不在病房。（GET CPR DUMMY，回到自己的房間，USE CPR DUMMY WITH BED，如果不快做這件事，很快就會被發現逃脫了）。

有了病房的「替身」，我開始仔細地搜索整棟建築。H處是儲藏室，裡面的毛毯和剪刀可能有用（GET BLANKET，GET SCISSORS）。東面則是一排隔離室，病人們被關在透明的玻璃牆內，只能靠對講機和外界交談。



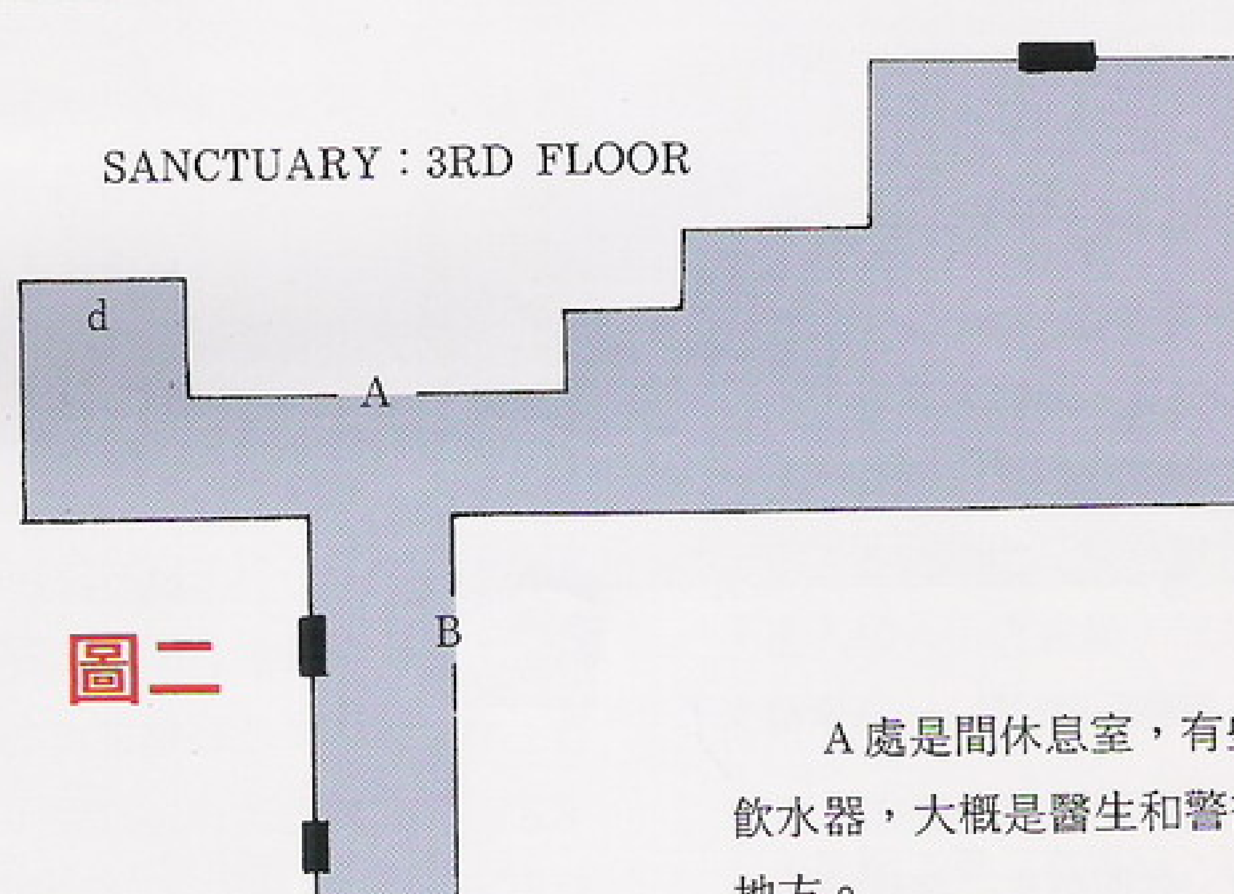
G處關了一個名叫LEONARD SPAULDING的人，他冷得說不出話來，我把毛毯給他，他才斷續說出一些事（TALK INTERCOM，OFFER BLANKET，使用1313），這裡所有的「病人」都是在某「公司」（COMPANY）服務的人，因為犯錯或其他原因被送來這裡監禁，LEONARD相信有個叫BARNEY SACNUSSEN的囚犯在一本國家地理雜誌中找到逃生的線索，可惜LEONARD並不確知究竟是什麼。

F處隔離室的囚犯只剩一具骷髏……真是慘無人道，這到底是家什麼樣的「公司」呢？

B處是間空牢房，D處則有個「真正的」精神病患。BARNEY SACNUSSEN的房間在C處，裡面空無一人，是不是他終於逃出了這人間地獄？我興奮地翻動著房內的物品，在枕頭下找到一把鑰匙（MOVE PILLOW，GET KEY）。在牆上BARNEY的自畫像後面，我看到一段奇怪的文字：「晚上他們都睡了以後，我爬過火焰並穿入牆內。」（MOVE PICTURE，LOOK WRITING）。

精神療養院三樓（圖2）

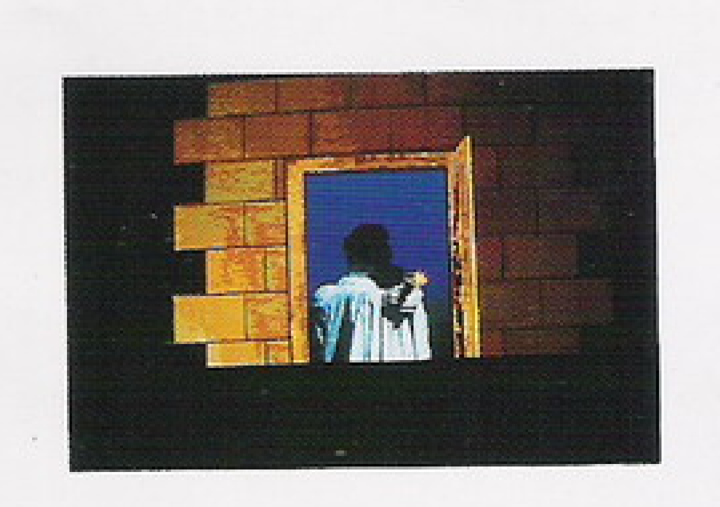
療養院的大門在三樓，但是門口有警衛把守，根本不可能由這裡出去，另一個警衛則在過道中巡視，我躡足跟在他身後，希望不會被發覺。



圖二

A處是間休息室，有些毛巾和飲水器，大概是醫生和警衛休息的地方。

垃圾堆中有許多帶血的紙巾，看到血（LOOK BLOOD），我記起了一些事情……那天我在FRANK MCBAIN家中，他似乎在等什麼人，突然間門被撞開，一個以白布包裹全身的蒙面客出現在門口，朝FRANK開了好幾槍；倒地時，FRANK掙扎著說出：「找到天蠍星」（GET SCORPIO）！所以我



不是殺 FRANK 的兇手，我是被誣陷的，但是怎麼樣才能洗清自己的罪嫌呢？至少，一定要先逃離此地！

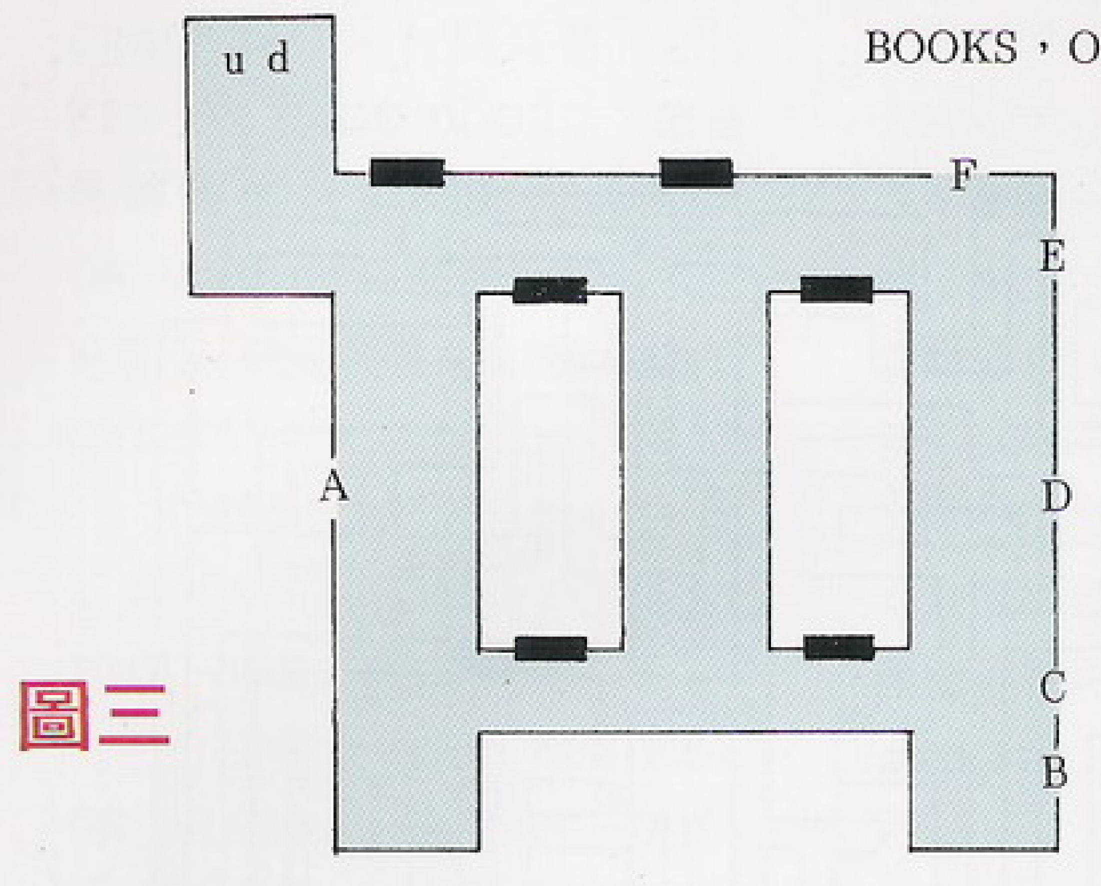


我在椅子上的毛巾底下發現一把鑰匙（MOVE TOWEL，GET KEY），用此打開左邊的第三個櫃子（USE KEY ON LOCKER），裡面有一雙登山鞋(GET BOOTS)；再用牢房裡拾到的另一把鑰匙打開右邊的第三個櫃子（USE KEY ON LOCKER），裡面赫然是我的身份證、護照和 FRANK 及我在伊斯坦堡的地址（GET BAG）。

B 處則是另一間儲藏室，在右邊的抽屜中有一把鐵橇（GET CROWBAR），用它打開門邊的箱子(USE CROWBAR WITH BOX)，箱子裡是一套登山用的繩鉤（GET HOOK）。

儲藏架上都是些老舊的物品，我在其中找到一本1950年的國家地理雜誌（OPEN MAGAZINE），雜誌中有篇介紹修道院的文章，這個修道院建於十五世紀，當時的修道士在其中建有複雜的秘道，作為外敵入侵時逃生的捷徑…修道院在二次大戰後改建成醫院……這必定是 BARNEY 找到的逃生線索！這所療養院就是文章中提到的修道院，但是秘道的入口呢？我翻遍雜誌都找不到相關的敘述，但是 BARNEY 必定找到了。

精神療養院一樓（圖 3）

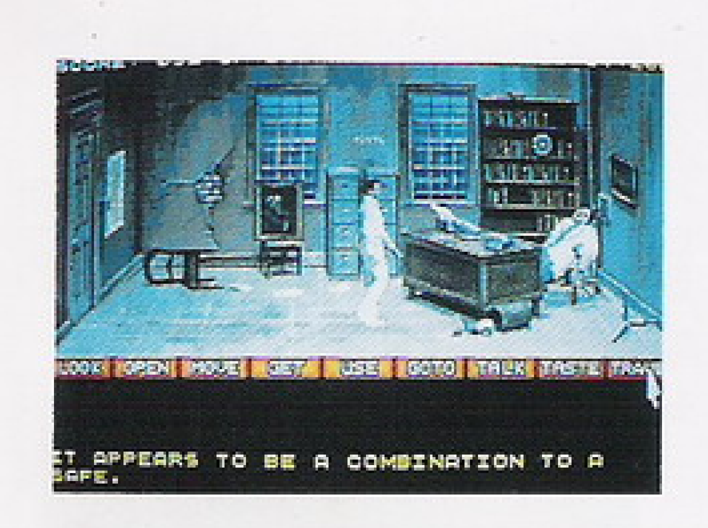


圖三

SANCTUARY：IST FLOOR

在 C 處的手術室找到一個盒子，裡面有一隻手電筒（OPEN BOX，GET FLASHLIGHT）；而 E 處的牆上則有一只飛鏢（GET SCALPEL），這些東西應該都很有用。

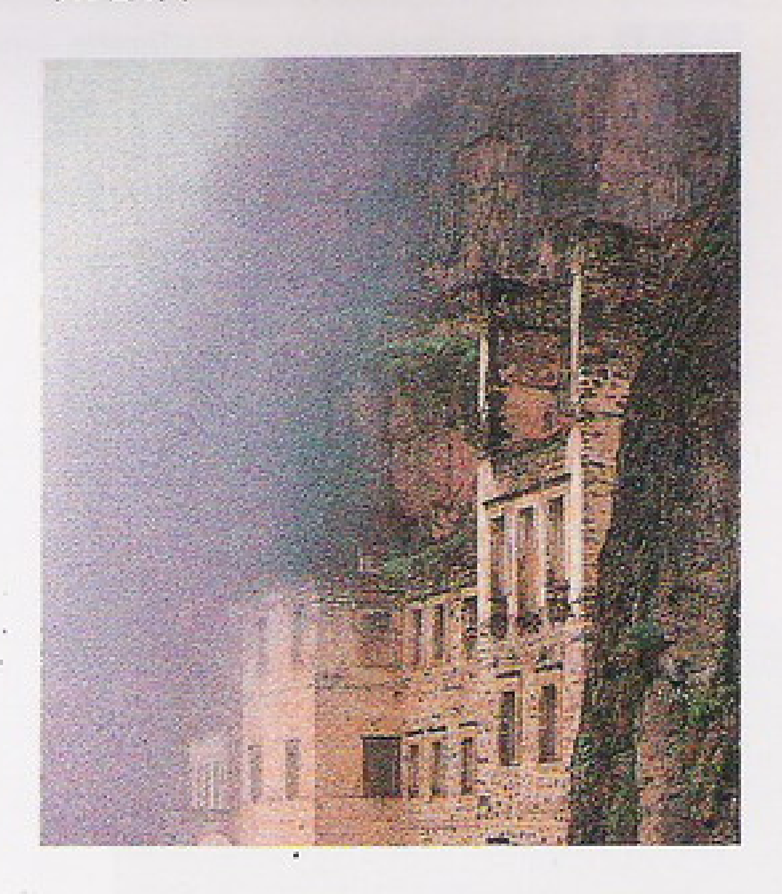
走進 A，原來這就是療養院負責人的辦公室，DR. HASHISH 醉醺醺地趴在桌上睡覺，地上則到處都是空酒瓶。一份報紙被丟棄在地（LOOK NEWSPAPER），上面報導總統候選人 LEELAND 將軍指責總統太過軟弱，政府應該對新興的恐怖組織「黑色十二月」（BLACK DECEMBER）採取嚴厲報復。



把牆上的畫拿掉（MOVE PAINTING，LOOK WRITING），赫然露出一組保險箱的密碼，但是保險箱在哪裡呢？我好不容易在書堆之後找到，打開保險箱(MOVE BOOKS，OPEN SAFE），毫不客氣地拿走所有的現金（GET MONEY）。翻了翻檔案櫃（OPEN FILE DRAWER），有一份關於我的報告，但並不重要。

拿取了 HASHISH 桌上的一串鑰匙（GET KEY RING）後，我轉身想要離開，但是忽然一陣怒氣上湧，我持刀抵住 DR. HASHISH（USE SCALPEL WITH DOCTOR），逼問他為何要陷我於此。

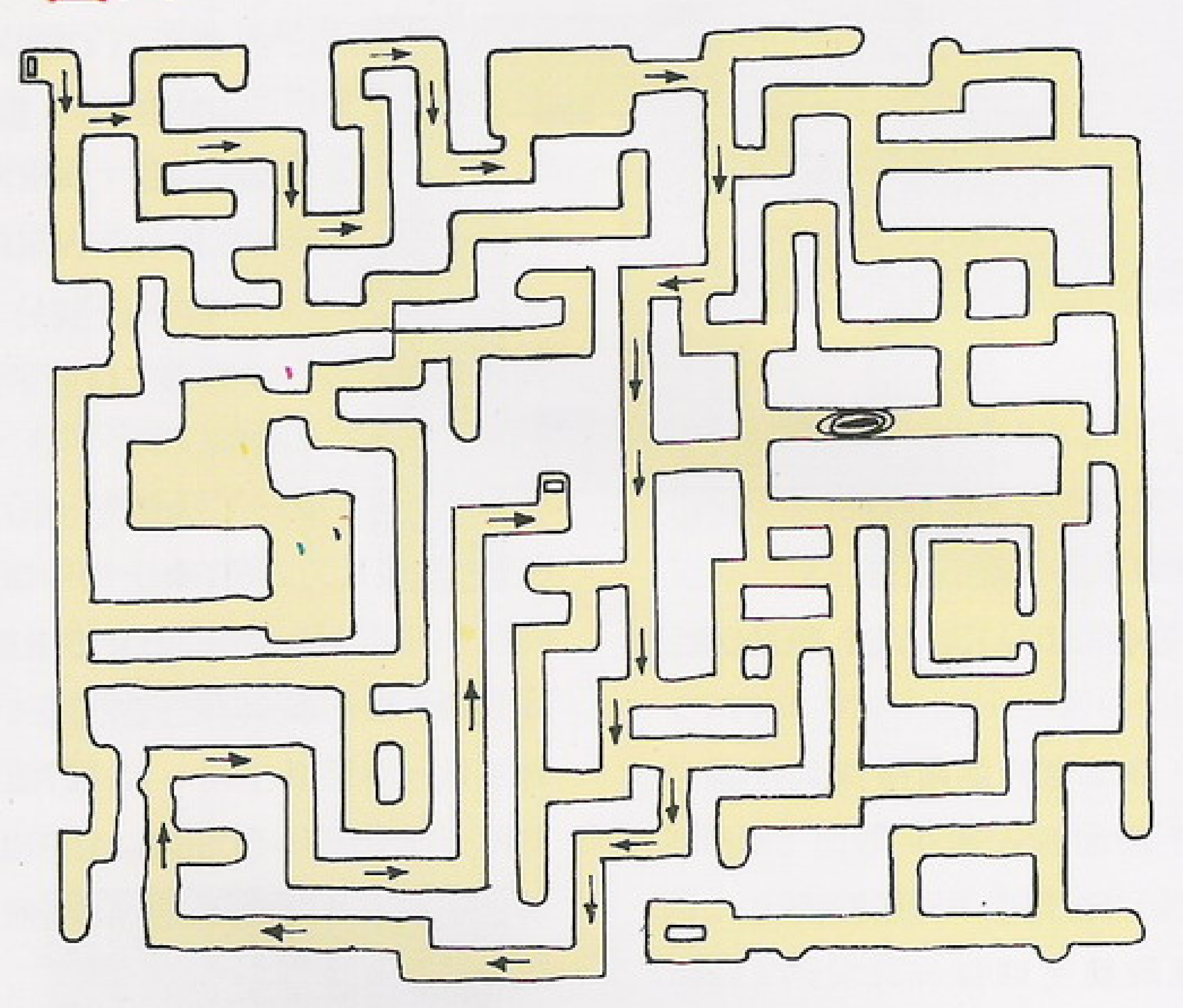
HASHISH 在酒醉中驚醒，對這種狡猾的懦夫，只有採取軟硬兼施的法子（使用322）。面對威脅，HASHISH 果然說出聯絡人 FONTAINE 和他在開羅的地址。問完問題，我把 HASHISH 擊昏，對於這種助紂為虐的傢伙，實在不須要太客氣。



〈註二〉

療養院的警衛都有固定的巡行路線。每走出一個房間前，最好先存下進度，如果一出門就遇見警衛，重玩時就必須等一下再出去。

圖四



精神療養院地下室及迷宮（圖4）

走進地下室，眼前的門居然上鎖。氣餒之際，我卻發現BARNEY牢房內找到的鑰匙正派上用場（USE KEY ON DOOR），不禁一陣驚喜。

原來地下室是燒煤的地方，裡面有個大鍋爐，爐中烈火熊熊，熱氣經管線輸送到各樓層。地上堆滿了煤塊，我在煤堆之中找到一柄十字鎬(MOVE COAL，GET PICK）。牆上寫著B.S——也就是BARNEY作的記號，這裡必然是秘密通道的入口！



我用十字鎬敲擊牆上有小洞的地方（USE PICK ON HOLE），很快就挖出一個容人通過的大洞。離去前，順便把電話線剪斷(OPEN PHONE BOX，USE SCISSORSON PHONE BOX），以免HASHISH醒來通知外面的警衛。（GOTO HOLE）。

幸好找到一隻手電筒，否則真無法在黑暗中穿越這麼複雜的通道。通道之中有許多棺木，大概是以前修道士遺留下來的。經過一陣摸索及嘗試，我終於找到了出口！

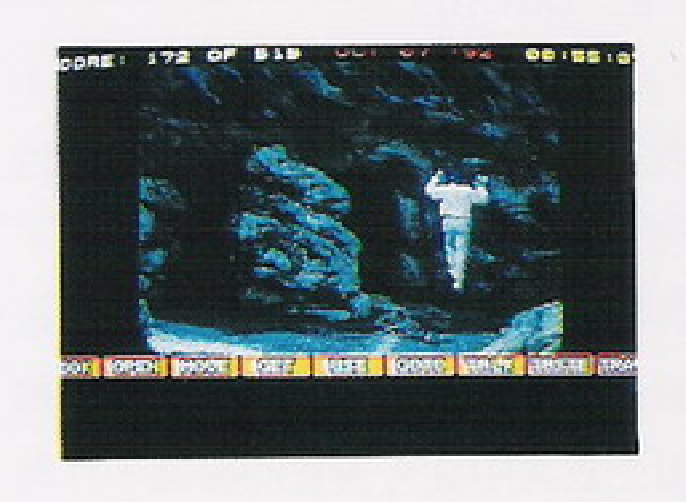
令人失望的是：迷宮出口是個密閉的酒窖，根本沒有通往外界的出路。BARNEY SACNUSSEN的屍體躺在酒窖中央（LOOK MAN），顯然是被一塊落石擊中額頭而死。我原以為BARNEY已經逃出生天，沒想到卻在這裡找到他的屍體，唉……。



這個酒窖中有一個四層的酒架，每層都有四個空酒瓶。推開酒架左下角的木箱，有一塊金屬匾上刻著修道院建築的年代MCD×××III（MOVE CRATE，LOOK PLAQUE）。拾起地上的抹布擦拭酒架右方的匾，可以看見上面列了一首歪詩(GET RAG，USE RAG ON PLAQUE）。

搜索了整個酒窖(USE CROWBAR ON CRATE，GET WINE），我只找到一瓶酒，正想開瓶借酒澆愁時，我忽然領略到詩中的真義。MCD×××III是羅馬數字，相當於1433，依序推動酒架上的瓶子（MOVE BOTTLE）——第一層的左邊第一個，第二層第四個，第三層第三個及第四層第三個，旁邊的牆緩緩轉動，顯示出通向自由的門！

峭壁



走出門來，面前是一座峭壁。這時登山靴發揮了功效（USE BOOTS ON WALL），我小心翼翼地向上攀爬，到了峭壁頂端，使用登山繩鉤(USE HOOK ON TOP），輕而易舉地到達療養院大門口的平地，幸好沒有警衛在門口。

療養院門口停了兩輛車，其中一輛藍色的福特汽車又使我記起了一些事情（LOOK CAR）：我彷彿從一扇窗內破窗而出，跌在街上，一輛鮮紅的轎車朝我衝來，昏迷之前，我看見蒙面人正站在車旁……。



用 DR. HASHISH 的鑰匙打開車門（USE KEYS ON CAR DOOR），發動車子揚長而去。我終於自由了，但是眼前仍是迷霧重重，到底是什麼人在背後陷害我呢？我一定要揪他出來。

MASON 的公寓

到達伊斯坦堡，我先回到自己的住所。地上 LISA LOOMIS 的照片（LOOK PHOTO）讓我想起這個聰慧的女孩——她曾經是我的未婚妻，和我解除婚約後，仍舊保持密切的交往。

書桌上有一份關於恐怖組織 BLACK DECEMBER 的書面報告（LOOK WORK），顯示我所服務的「公司」就是中央情報局（CIA），我是個情報員嗎？為什麼「公司」中有人要陷害我呢？

枕頭下的鳥籠鑰匙（MOVE PILLOW，GET KEY）和電視上的電池（GET BATTERY）仍在，要送洗的髒衣服散落一地，一切都是那麼熟悉。走進廚房，鸚鵡的叫聲讓我嚇了一跳，牠一定好幾天沒吃東西了。

我在餐桌上找到鳥食（GET CRACKER），打開鳥籠（USE KEY ON CAGE DOOR），餵這可憐的傢伙（USE CRACKER ON BIRD），一把鎖匙自鳥爪上掉落——這是我書桌抽屜的鎖匙（GET KEY）。

流理台上方的櫃子裡則有一套工具（OPEN CABINET，GET TOOL BOX）。

打開書桌抽屜（USE KEY ON DRAWER），裡面寫了「DOLPHIN」一字，這是我的 CAD 密碼。我從冰箱上盆景後找出了 CAD（MOVE PLANT，GET CAD），這是一項非常有用的工具。在熟悉的環境中，我第一次相信自己真的是 MASON POWERS，空白的記憶漸漸回復，我想不久後就能完全復原。

MCBAIN 的公寓

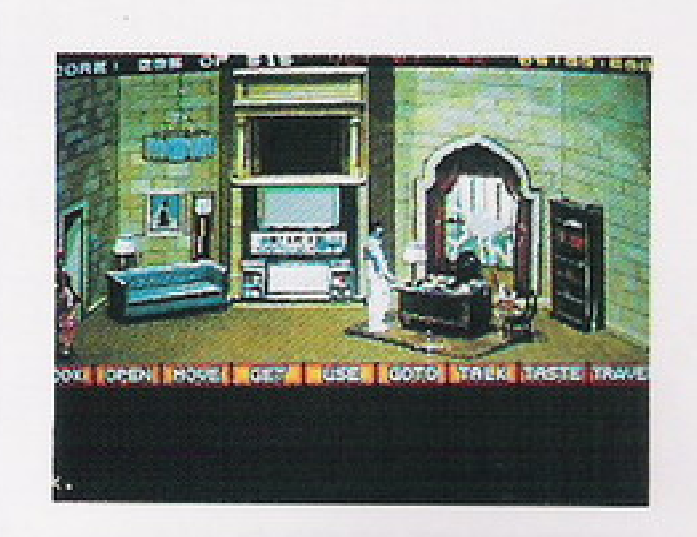
前往 MCBAIN 家途中，CAD 收到一則留言，是部屬 HAKEEM ABABASH 傳來的，他說已獲得確實的情報，顯示「BLACK DECEMBER」的確有人潛伏在中情局內。我用 CAD 一一查詢腦中記憶的人名，獲得相當詳細的資料。

〈註三〉

務必隨時用 CAD 分析所有的物品，並詢問所有所知的話題。

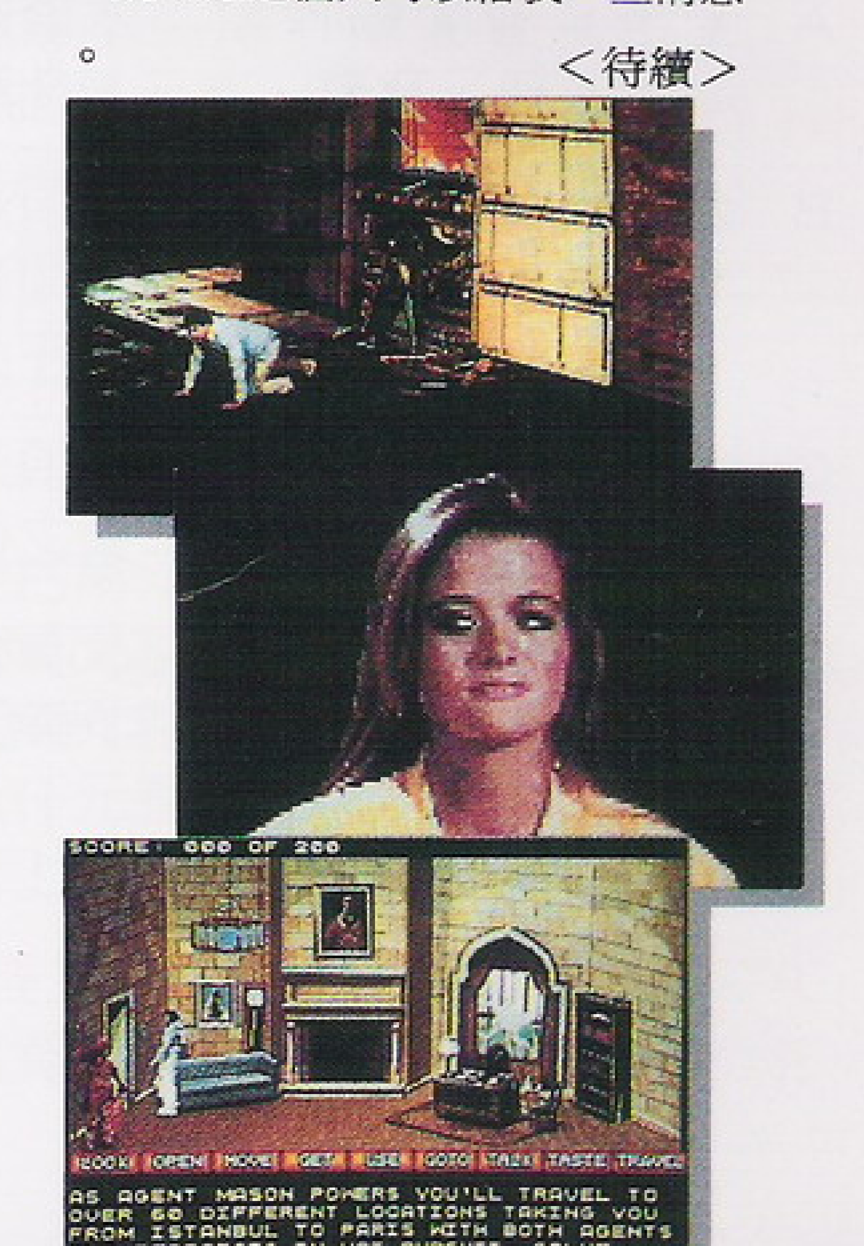
到 MCBAIN 的公寓，遍地的血跡和碎片又勾起我恐怖的回憶（LOOK GLASS，LOOK WINDOW）。書桌上有一張染滿血跡的字條，用 CAD 分析後，顯示 MCBAIN 有一些情報要和以色列情報員 RACHEL AKURE 交換（GET NOTEPAD，USE CAD，ANALYSIS NOTE）。

書桌旁的地上有一把圓形鑰匙（GET KEY），我移動門口雕像的盾牌（MOVE SHIELD），插入鑰匙（USE KEY ON KEY BOX），壁爐中出現一台電腦，打開電腦（MOVE SWITCH），立即呈現關於 BLACK DECEMBER 的資料（LOOK COMPUTER）：這個恐怖組織即將發起一次名為「雷電」（THUNDERBOLT）的攻擊，目標指向美國。電腦右下方有些炸藥（GET PLASIC EXPLOSIVE）。



書架上的書後有一個盒子，裡面有假護照和許多錢（MOVE BOOK，GET BOX）。推開書架，露出隱藏的保險箱，用炸藥炸開保險箱（USE EXPLOSIVE ON SAFE，走遠些，幾秒內就爆炸），我拿到 MCBAIN 要用來和以色列情報員交換的文件（GET BOX），說不定這個人可以給我一些消息。

<待續>



80年度第二屆金磁片獎

主旨：

1. 塑立中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。
2. 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。
3. 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。
4. 提升國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

一、參賽資格：

A. 主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加，一經查獲，將取消其參加資格與獎杯、獎金。

B. 主辦單位對參賽得獎作品，擁有修改權與發行權。

C. 參賽者必須全為中華民國國民、港澳居民或旅外華僑。

D. 參賽作品條件：

Ⅰ. 可同時顯示單色(Hercules)或彩色之IBM PC或100%相容機型之休閒軟體。

Ⅱ. 須為尚未發表或流傳之創作作品。

Ⅲ. 參賽作品經初審入選後，未經主辦單位同意，不得私自取消參賽。

Ⅳ. 參賽作品若引發智慧財產權糾紛，其法律責任由原作者自己負責。

二、參賽類別：

為全面提升國人休閒軟體的寫作風氣與設計能力，本屆金磁片獎擴大比賽範圍，開放予個人、團體、工作室、公司行號參賽，由作者自行認定其作品所屬類別後投寄參賽，本屆金磁片獎獎項分類如下：

A. 金磁片智育動作類：本項涵蓋所有育智、博奕、動作、運動等休閒軟體，凡能引發玩者之智商，動作靈敏者，皆屬此項。

B. 金磁片戰略模疑類：本項涵蓋所有戰略、戰術、或以實物為模擬主題等休閒軟體，凡具戰略與戰術意識之軟體，表現方式不在此限。

C. 金磁片角色冒險類：本項涵蓋所有以立體動畫冒險或動畫文字為設計主題之休閒軟體，以強調雙向溝通為主。

D. 金磁片中華文化類：本項為本屆比賽之特別獎，涵蓋所有能具體表現出中華民俗文化色彩之休閒軟體，另行鼓勵。

三、參賽辦法：

A. 8月31日截止收件，以郵戳為憑

B. 參賽者須檢附下列文件：

全國休閒軟體設計大賽

1.參賽作品之中英文名稱。
2.參賽作品之執行程式。
3.參賽作品之參賽操作手冊。
4.參賽作品之創作動機。
5.作者之姓名、年齡、職業、地址、聯絡電話，學經歷簡述。
6.作者之近照二張及身份證正反面影印本各一。
（上述1.3.4.5.項，請以打字方式說明之）

以限時掛號寄至：



第二屆金磁片獎評審委員會收

四、評審作業：

1.九月八日進行初審作業。
2.九月十五日進行決賽作業。
3.九月二十九日舉行得獎作品觀摩及頒獎典禮。

五、獎品與獎金：

A.金磁片智育動作類：

1.金牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾萬元整，獎杯乙座。
2.銀牌獎乙名：可得獎金新台幣伍萬元整，獎杯乙座。
3.銅牌獎乙名：可得獎金新台幣貳萬元整，獎杯乙座。
4.佳作二名，各可得獎金新台幣伍仟元整，獎牌乙座。
得獎作品由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費。

B.金磁片戰略模擬類：

1.金牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾萬元整，獎杯乙座。
2.銀牌獎乙名：可得獎金新台幣伍萬元整，獎杯乙座。
3.銅牌獎乙名：可得獎金新台幣貳萬元整，獎杯乙座。
4.佳作二名：各可得獎金新台幣伍仟元整，獎牌乙座。
得獎作品由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費。

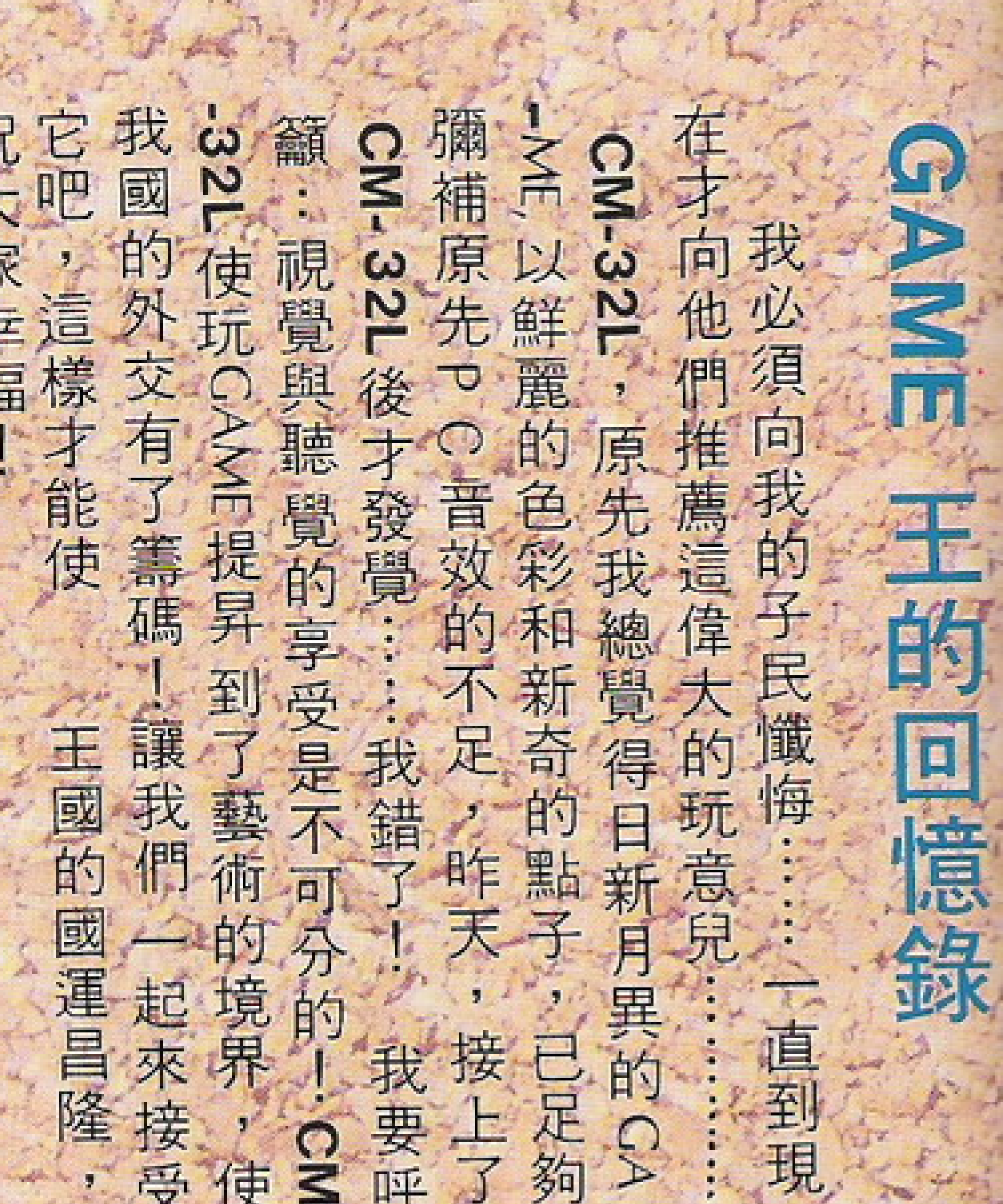
C.金磁片角色冒險類：

1.金牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾萬元整，獎杯乙座。
2.銀牌獎乙名：可得獎金新台幣伍萬元整，獎杯乙座。
3.銅牌獎乙名：可得獎金新台幣貳萬元整，獎杯乙座。
4.佳作二名：各可得獎金新台幣伍仟元整，獎牌乙座。
得獎作品由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費。

D.金磁片中華文化類：

1.中華獎乙名：可獲得獎金新台幣貳萬元整，獎杯乙座。

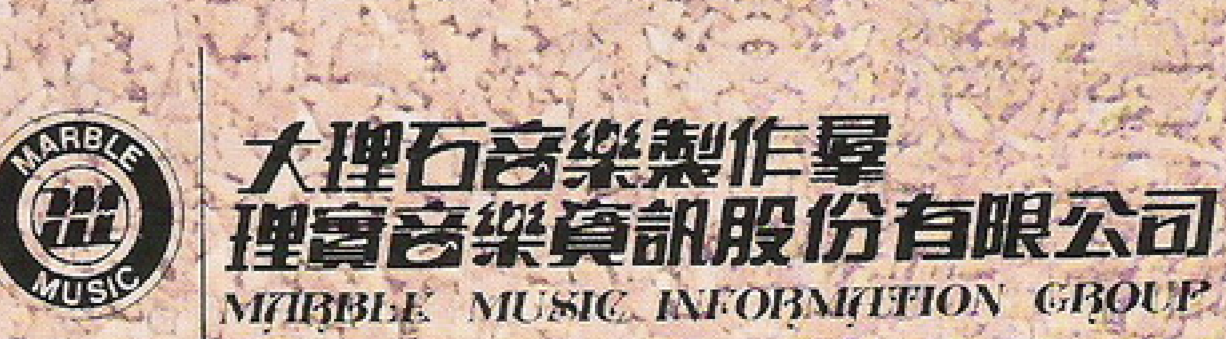
Computer Music For IBM PCs.



CM-32L是一個符合MIDI 標準的音源器，提供與Roland D系列(D—5，D—10，D—20…)和MT—32同等級的LA合成音源，而**CM-32L**更擴充了它的PCM 記憶體兩倍於舊有的MT—32，以便增加一些特殊效果和更逼眞的樂音。

ROLAND DESK TOP MUSIC SYSTEM

CM-32L LA SUND MODULE



地址：台北市民權東路305巷26弄8號1F
1F, NO. 8, ALLEY 26, LANE 305, MINCHOAN E. RD. TAIPEI, R.O.C.
TEL:(02)502-0844 • 504-1741 • 502-0696 FAX:(02)508-0426

濃粧淡抹兩相宜

塗鴉《彩色版》繽紛上市

塗鴉除了擁有強大繪圖功能外，並可將螢幕上所繪製圖形翻譯成程式，可譯成的程式語言計有: BASIC、C、dBASE和Pascal四種。

塗鴉《彩色版》現以更豐富的功能，配合支援彩色EGA卡與VGA卡，提供倚天中文系統64種顏色，相信塗鴉《彩色版》的上市，定能讓你再度驚豔!



更新啓示：

原塗鴉R1.0使用者，可憑售後服務卡與原版磁片，附回郵三十元寄至出版事業部軟體叢書組，即可免費更新塗鴉《單色版》R2.0。

作者：林枝生　　售價：690元

倚天雜誌代理發行

劃撥帳戶：倚天資訊股份有限公司
劃撥帳號：10651601
總 公 司：台北市八德路二段312巷45號一樓
電話：(02)776-3337　　傳眞：(02)776-3338
出版事業部：台北市復興南路一段76號二樓之一
電話：(02)731-6988　　傳眞：(02)740-0805
國內事業部：

台北 (02)740-2828	中壢 (03)457-5854
新竹 (035)235-415	台中 (04)254-3328
台南 (06)260-3144	高雄 (07)224-0113

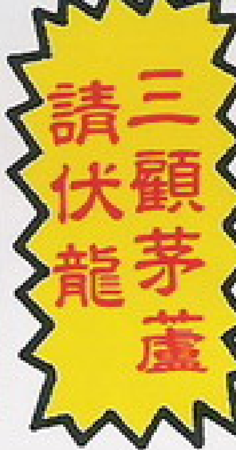
剪下此截角黏貼於劃撥單後倚天雜誌將儘快爲您處理

郵購塗鴉《單色版》+《彩色版》 1000 元整

三國演義——英傑天下

/H.J.L





嗨 大家好，很高興在老編「寧缺勿濫」及「好還要更好」的審稿原則之下，HJL 依然能在此和各位策略迷們見面。當然啦！這其實也不是沒有原因的，要知道這年頭好文章不好找，像 HJL 這樣又有深度、又有水準、還不忘幽默的作品更是千載難逢，無怪老編如此賞識。（那邊那個不要猛咳嗽。小心我送你一把阿香的大鐵鎚！）

言歸正傳，免得 HJL 一會兒被老編刮死。說話 HJL 自幼就是個三國迷，不論是 SEGA、PC-Engine、任天堂還是個人電腦，只要一有三國系列產品，就一定會不計一切代價的去弄一套來玩玩。所以新亭侯的這套中文版**三國演義**也就理所當然的成了我的珍藏品之一囉！不過，玩了一陣之後，HJL 發現這款中文版的遊戲和 KOEI 的**三國志Ⅰ**，有很多的不同，因此為了讓老是被群起梟雄「K」得走投無路的戰略迷們，重拾信心，返回戰場，真正地融入其中，HJL 特別決定暫停「如何享受策略遊戲」，以全力完成這一系列的「**三國演義特輯**」（註１），希望對艱苦奮戰的玩家有所裨益，也希望給早已完成統一大業的高手們一些啟示。

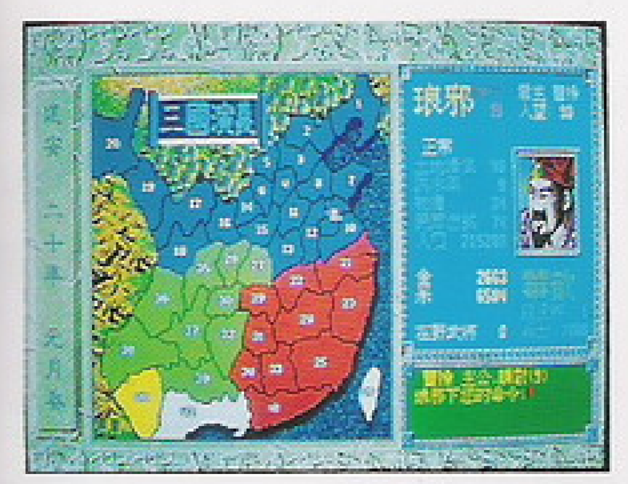
O.K，好戲開鑼，接招！

和鐵路大亨一樣，一開始當然是先買一套原版的遊戲，免得拷來拷去搞得電腦「中鏢」，那可就真是偷雞不著蝕把米了。買回來了之後，準備上機了一等一下，先把說明書看一看，重點畫一畫，這可是十分重要的事喔！現在，一切就緒，讓我們回到那令人神往的古戰場——三國時代。



要想在這風起雲湧的三國時代中嶄露頭角可不是一件容易的事，而成就一統中原的功業，更是遙遠的夢想，為了達成這終極目標，創造一個有本錢爭天下的國家就成了第一要務。

首先，你必須選一個時期。以 HJL 的經驗而論，一、二時期較易，三、四時期合適高手，五、六時期則因為能人異士都死得差不多了，而沒啥可玩的。接下來，要物色一個君主。不同的君主其基本能力當然不同，原則上，一個君主最重要的能力是魅力、謀略，而戰力則毫不重要，因為君主的工作不是上戰場打打殺殺的，而是做一些內政和召募的工作，基於這個原因，建議你能力足夠時抽調出一個郡給君主專作「人事」的指令，當然，也可以給軍師一個郡專門使計。



天下三分局勢已定，看我捲起漫天狂瀾

不過，光是「人和」還不夠，更重要的是「地利」。

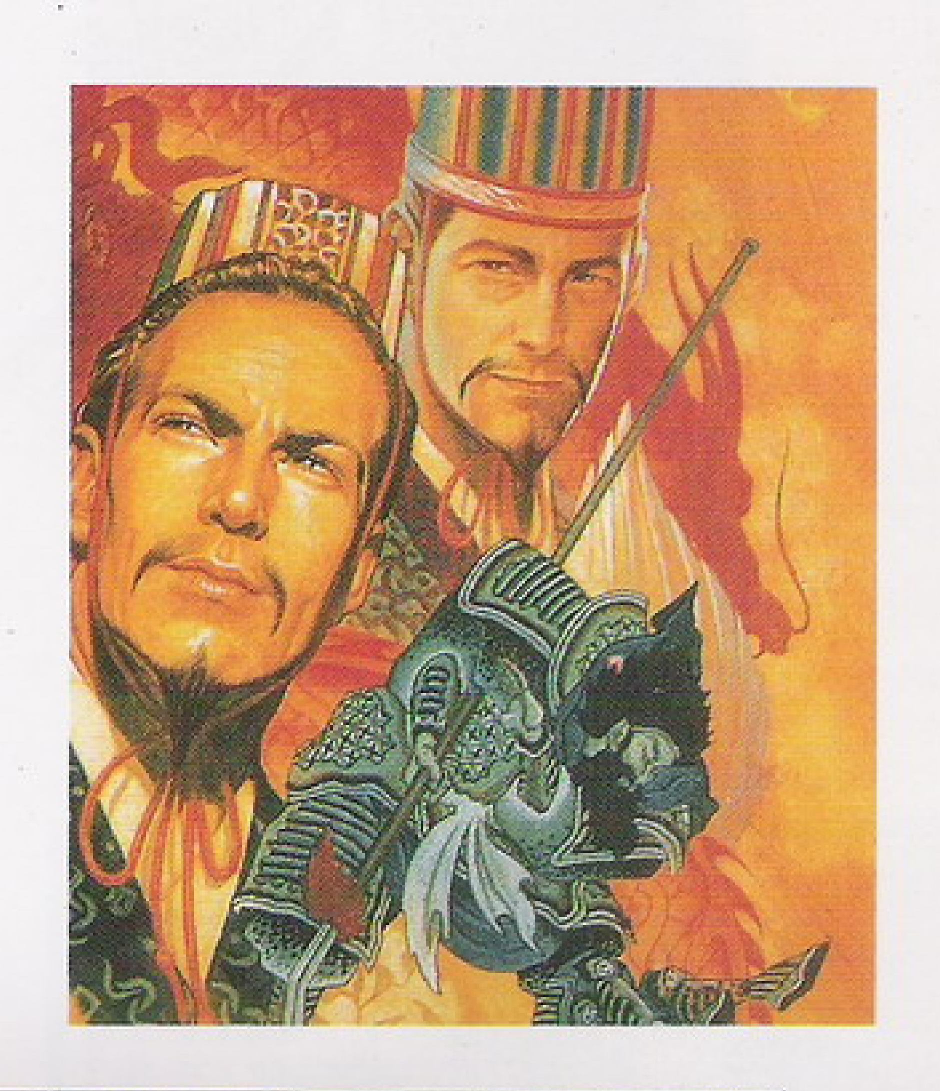
荊、司二州（14～16、27～32郡），由於地處大陸中央，所以不但人口衆多、開發度高，而且許多著名的武將（孔明、馬良、黃忠、……等）皆在此地被發掘出來，若能一開始就以這麼好的郡為根據地，發展上當然勝人一籌了；不過正所謂「福禍相依，利弊共處」，這種戰略要地很容易惹人眼紅，到時三天兩頭的防禦戰，恐怕難免！要有心理準備。



將如蜂擁，兵若雲集，不亦快哉！

HJL 個人認為策略遊戲最迷人的就是其沒有絕對的對或錯。如果你空有良田美地卻無勇兵驍將，那就成了一塊肥肉而難逃滅國之運；但若有了強兵猛將，卻沒有富足的國家來養他們，恐怕將士出走之後依然走上滅亡的不歸路。所以地利、人和之間，必須要取出均衡點，不過這是不可言傳只能意授的，各位只好自己去體會體會了。

一個在亂世中的國家，不單是建立就足夠了，如何使之強大起來，是更重要的事。各位戰略迷們要有這種體認，好嗎？接下來就為各位講述「興國四論」。



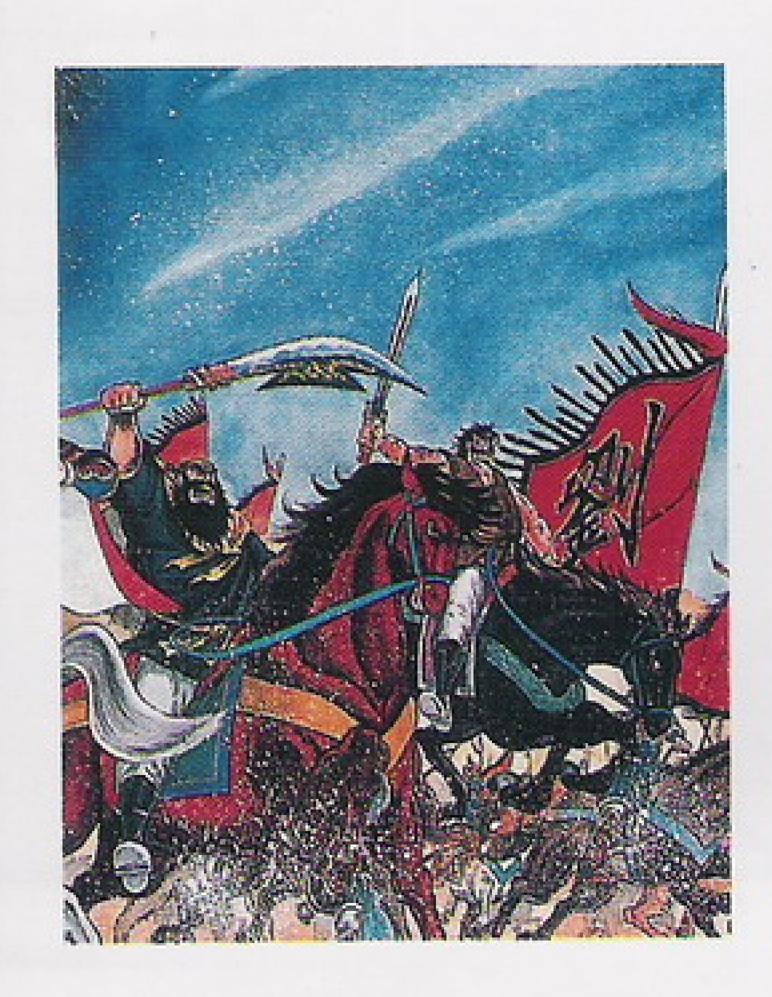
興國四論

㈠反內政無用論

許多高手級的玩家，往往以只花五、六年即統一中國為傲，但 HJL 必須說：這是錯的。因為統一中國的目的是為了解救天下蒼生，而不是滿足野心家的嗜血生涯，若想短期內統一，唯一的方法就是放棄掉內政的指令，但如此一來國內往往民生凋弊，這豈不是和我們出來打天下的夢想背道而馳？或許有人說：我沒有這麼大的理想，那我們就從現實的觀點來看吧，人有失手，馬有失蹄，一旦戰敗了，士兵遽減的狀態下，只有重視內政的國家才有東山再起的本錢，否則就只有從歷史上除名了。又，漫漫征途中，難保不碰上實力雄厚的對手跟你打長期消耗戰，此時若沒有人口多、開發好、稅收高的領土，你拿什麼去和人家打？

斯土斯民，提升生產實力

當年漢高祖創建漢帝國時，遇上項羽戰力驚人的楚部隊，連戰連敗，但每次都能東山再起，最後終於在垓下一役擊敗了缺乏補給以至兵疲將乏的項羽部隊，而建立了漢朝，這都是因為內政措施完善之故啊！（這就是有名的**楚漢之爭**故事。什麼？沒聽過？快去買一套來玩玩就知道了）。



㈡民心至上論

孔子曾說過：「博施於民，而能濟衆，何事於仁，必也聖乎！」意思是說，能施予人民、救濟大衆的話，不但是仁君，甚至到達聖人的境界了（就是叫你多用開倉賑民的指令啦！），為君若此，你的「人望」能不一百嗎？不過，現今是戰國亂世的動盪時代，軍備和兵糧才是致勝之本，如何在兩者之間「均衡一下」，就要各位自己領悟了。



米糧堆滿倉，賑民善軍兩相宜

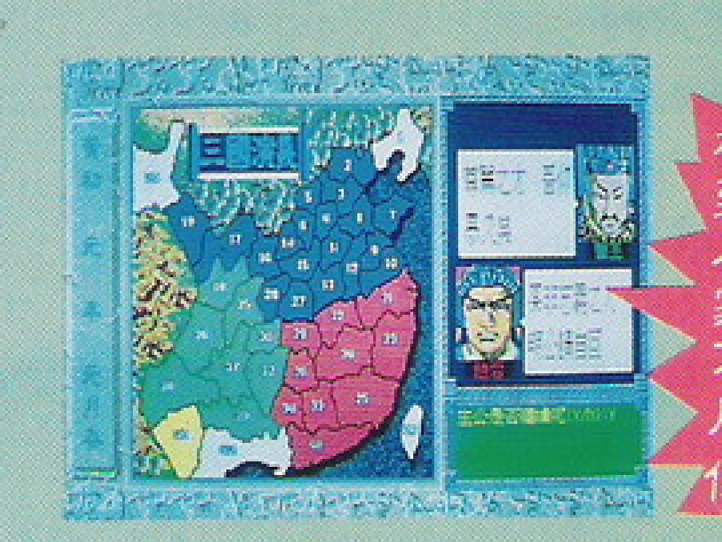
如果在和平時期，不論是富郡或貧郡都要行仁政，不管住在首都洛陽或幽州邊地，人民的價值都一樣，但時代的怒濤不容許我們如此，為了使命令有效的執行，內政必須用在人口衆多的富足之群（此即「人口、內政正比法則」），至於幽州、交州等邊地，只有含淚放棄它，或作為徵兵的來源，現實是殘酷的！



㈢人材活用論

首先要知道的是「陣營要相當熱鬧」，尤其是初期部將數不多時，不論好壞都要收入旗下。能力強的武將當然好，能力弱的武將只要士兵們訓練有素，配備精良，照樣可以打出一場漂亮的攻防戰；至於頭腦簡單、四肢無力的「渣渣派」將領，可以留下來專任運送錢糧，以免武將不足時為運送物資而失去了前線的戰力平衡，也可以用在作戰時充人頭（容後再述）。

常用尋訪人才的指令，一定可以找到在野武將，但光是找到是不夠的，要智勇雙全的武將才好，這就需要耐心和毅力，以及軍師的建議了。不過，HJL 偷偷告訴你一個秘密：第三時期中期，9 或10郡有可能找到 HJL 的偶像——諸葛孔明。還有，荊、司二州人材鼎盛，可別浪費了喔！



難免心中「鬱卒」碰到人家不甩你

另外，以下三種情況可找到低忠誠的武將：1.被人挖角或被使用偽書使疑成功者。2.戰爭中，兵敗被俘的武將。3.君主死亡的國家的武將。光知道是沒用的，要常去找找看才行。



我乃正義之師　擋我者死

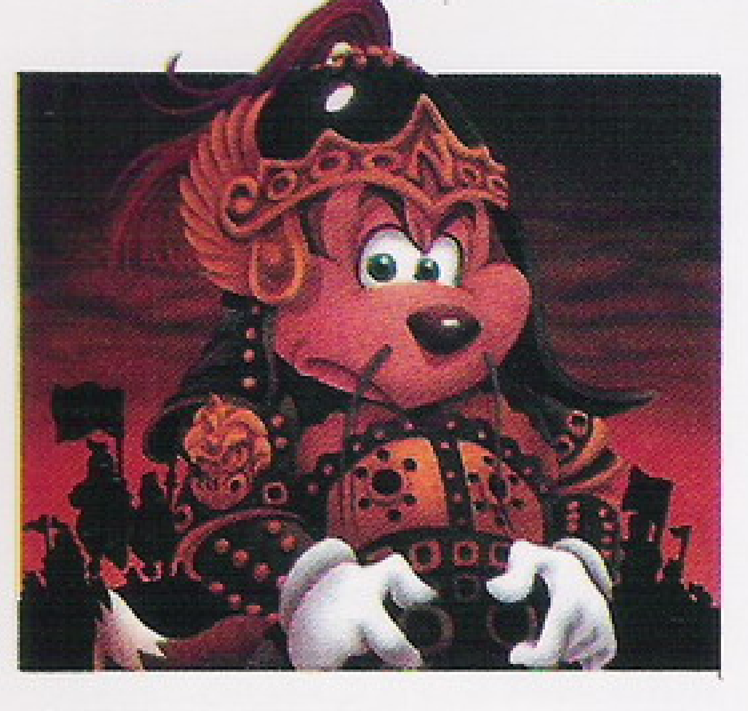
㈣忠誠致勝論

不論是人民或武將，光擁有他們是不夠的，重要的是要能得到他們的心（不是叫你把他們的心挖出來啦！又不是玩**醫生也瘋狂**。），否則人民會叛變，武將會反咬你一口，那豈不悲哀？人民的賞賜屬於內政，不再多言，武將的賞賜可就複雜多了！

武將的賞賜，當然以賞賜金帛為優先，否則好不容易調教出一個虎將，卻被人召走，甚至在戰場上來個陣前倒戈，那倒不如自殺算了。那麼，賞多少＄才夠呢？這就不一定了，如果＄多，揮金如土式的賞法十分有效率，若是阮囊羞澀，那就要「賞於當賞，止於不可不止」囉！一般而言，忠誠度在85以上即可，但君主將去世的話（如孫堅、

孫策），忠誠度要提高標準才行。





賞賜寶物一舉數得

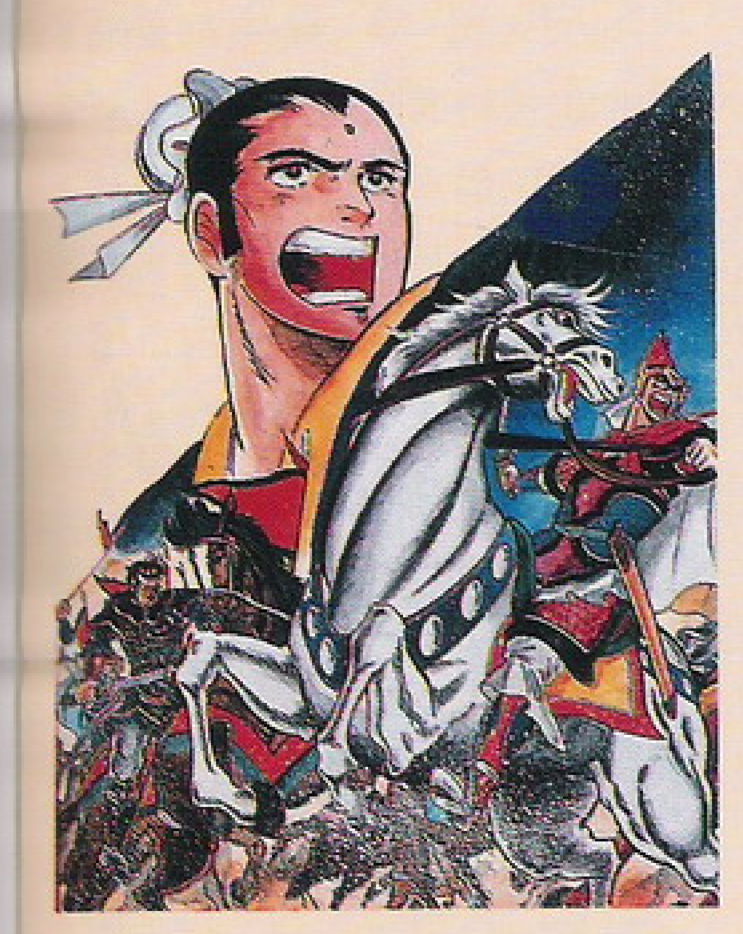
至於賞賜物品又如何呢？HJL認為寶物之所以叫寶物就是因為數量不多（廢話！），因此不能浪費，最好是用來彌補不足，如孔明的謀略雖為諸將之冠，但武力實在△○※……，這時若給他寶刀，使戰力昇到90，那可就賺到了，不過，如果差太多了，那就不用賞了（你能想像張飛的謀略有90嗎！？）。還有，由於等級不會因能力改變而上昇，所以最好只賞給大將和軍師，（因為他們帶兵多，能力的強弱影響較大）。

好了，看了這麼多之後，先試著去建立一個自己的國家吧！什麼？你還沒買？勸你快點把床頭的豬公給砸了，湊點銀子弄一套回家裡玩吧！免得以後後悔時怪HJL沒叫你買。

依照「興國四論」努力了一陣之後，你是不是已經使得國內達到路不拾遺、夜不閉戶的境地了呢？先別高興的太早，大丈夫的志向當如鵬鳥一飛沖天直上九霄般的遠大，光只有國內安和樂利是不夠的，要使海內每一寸土地都充滿歡笑之聲，才算成就了蓋世不朽的豐功偉業。為此，巧妙的運用外交、戰略、計策來一統中國是必要的，請看「擴張領土四秘法」為你一一介紹。

擴張領土四秘法

㈠地理戰略之秘



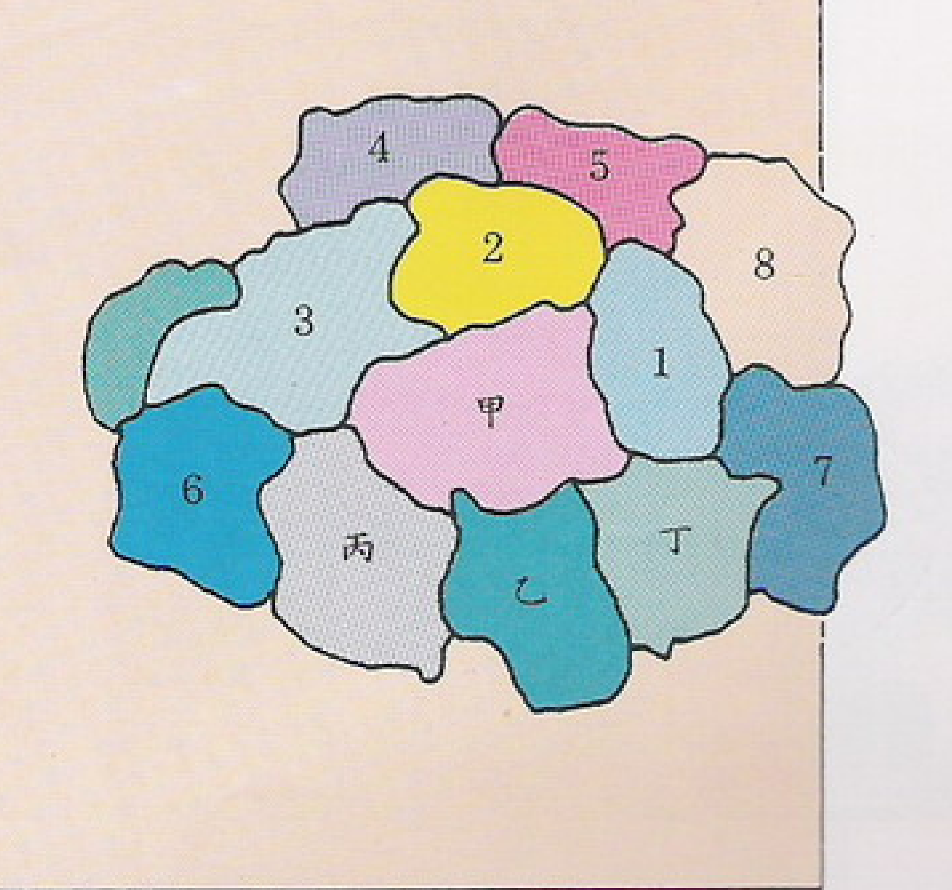
國家整合、軍備充足的你，該是跨上戰馬，征伐四鄰的時候了，而「地理戰略」正是你決定該出兵何處時最重要的考量了，因此可得好好學習喔！

要講解地理戰略之前，先為各為介紹一個名詞——補給郡，所謂「補給郡」顧名思義是一個以生產錢糧、支援線前作戰為生存目的的郡。這種郡往往完全不發展軍事，而致力於內政的發展上，但正由於其不發展軍事，隨時有被打破城池的危險，所以它多半處在國土內部不與鄰國接壤的地方（第二期的14郡為其標準版）。在這偷偷告訴你：讓電腦治理（選「內政」）補給郡，常有意想不到的「好康A」喔！）。



知人善任方為霸途捷徑

在你決定征戰時，首先要考慮的就是：是否可以增加一個補給郡，因為補給郡只要一個文官治理即可，所以你不用為了新增加的這個郡而大肆徵兵，不但可以省下一大筆的國防預算，也不會招來民怨。如圖一，標有數字的是你的領地，現在你該出兵何郡呢？當然是甲。若打丙、丁之一，會由於武將的分散而導致各郡實力下降，如果不幸的演變為被各個擊破，一切的努力可就付諸流水了。但出兵甲郡的話，可以把2郡的武將傾巢而出，不但戰力大增，戰後2也可以成為補給郡，了解嗎？接下來該打哪一郡呢？想想看吧！（選乙、丙者請自行到醫生也瘋狂II——腦科篇去檢查一下，看是不是有腦震盪什麼的）



㈡外交成功之秘

各位戰略迷們一定很奇怪：HJL是不是電動玩多了，玩的啊噠了，**三國演義**中沒有「外交」的指令嘛！沒錯，**三國演義**中由於沒有「敵對心」值的設定，所以並無「外交」的選項，但根據「HJL戰略大辭典」記載，對外的一切接觸都叫「外交」，所以征伐和計略也算是一種外交。計略之法容後再述，現在，我們先來談一談「征伐」吧。



㈢征伐之秘

一般而言，征伐的第一步驟就是決定攻擊目標，除了剛才所說的「補給郡」的考慮之外，以下幾點也是必須考慮的事項：

1.目標郡的地形、兵力如何？派出的部隊是否有足夠的能力獲勝？兵種合不合適？

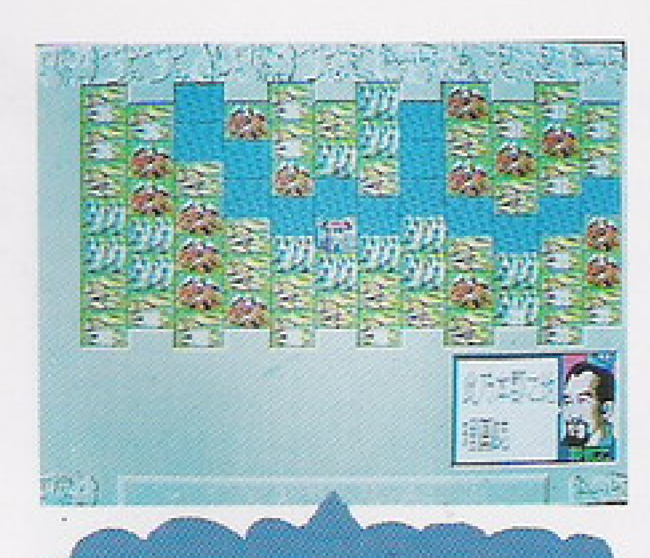
2.目標郡是否有足夠的價值彌補作戰時的損失？即投資損益比如何？

3.占領之後是否有足夠的兵力保衛該郡的安全？

4.是否會造成本國直接和強國接壤？

5.該地有多少戰略價值？

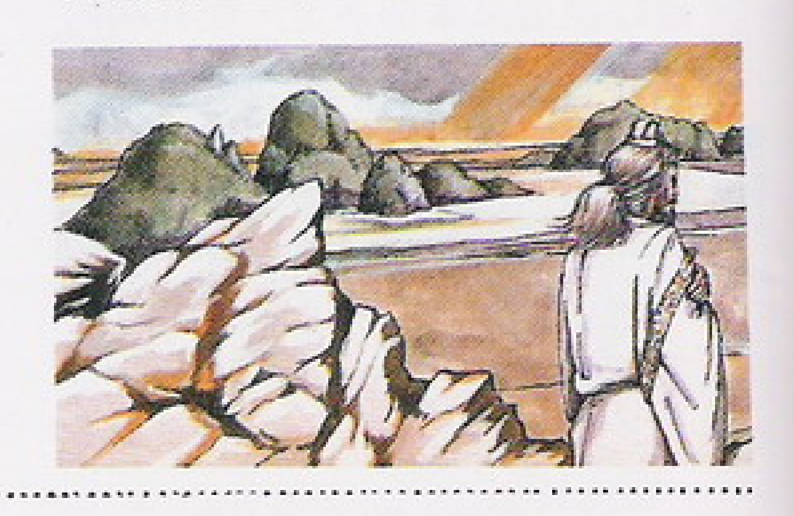
6.會不會因而破壞了前線的戰力平衡？



知地者，善兵之將。

7.前線是否為完整連線？

不過，為了配合特殊的作戰模式（註2），有時可以不管上述的事項，至於這些項目孰輕孰重，就得靠各位心領神會了。



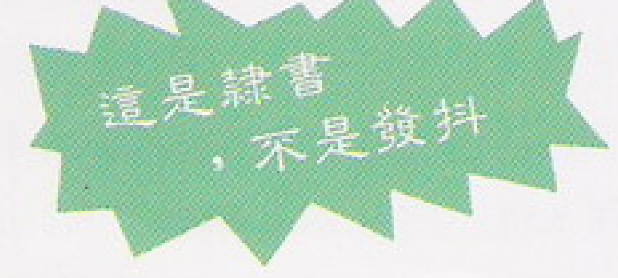
㈣謀略安天下之秘

戰略家必讀的「孫子兵法」一書中，曾說「不戰而屈人之兵」才是戰略的至高境界，說的明白一點，就是巧妙的運用各種計策，來保護自己或打擊對手，以減少直接的戰爭。在三國時代將計策發揮的最淋漓盡至的就是「武侯彈琴退仲達」（空城計是也）。三國演義中雖無此計，但也有不少其他的計策。



驅虎吞狼、策反人民皆屬於破壞性計策，十分的狠毒，成功率雖然不高，但只要成功一次，就賺到了。驅虎吞狼是一種即時性的計策。因為成功之後，目標郡會遭人攻打，不論防守或進攻那一方成功（通常是防守），兵力必然大減，此時我們立刻跟進，要想攻不下目標實在很難。策反人民則是一種消耗性計策，用在長期戰時最合適，不停的施此計於對方的補給郡內，可以有效的耗損其國力，HJL有一次就是靠此法加上註2的「神風特攻隊」才結束了為期一年多（夠誇張吧！？）的長期戰，真是△※☆……。





遠交近攻、聯合出兵都是為了增加你進攻時的兵力而設的。聯合出兵是由兩個本國的郡同時出兵，最大的好處就是助攻的兵數、武將，及在戰場上的行動皆可由自己控制，主、助兩軍可充分配合。而遠交近攻則由於是別國的部隊，所以一切行動不得干涉，不過別國派的助攻軍，往往是至死方休，絕不退兵，所以幫助也不少。

偽書使疑是最無用的一項，如果不是沒事幹，還是別浪費指令吧！

雖然外交和計略可以在損失最少的情況下使你達到目標，可是在制霸大陸的過程中，軍事衝突還是不可避免的。接下來，就為各位講述「運籌帷幄之中、決勝千里之外」的——沙場的勝利者。

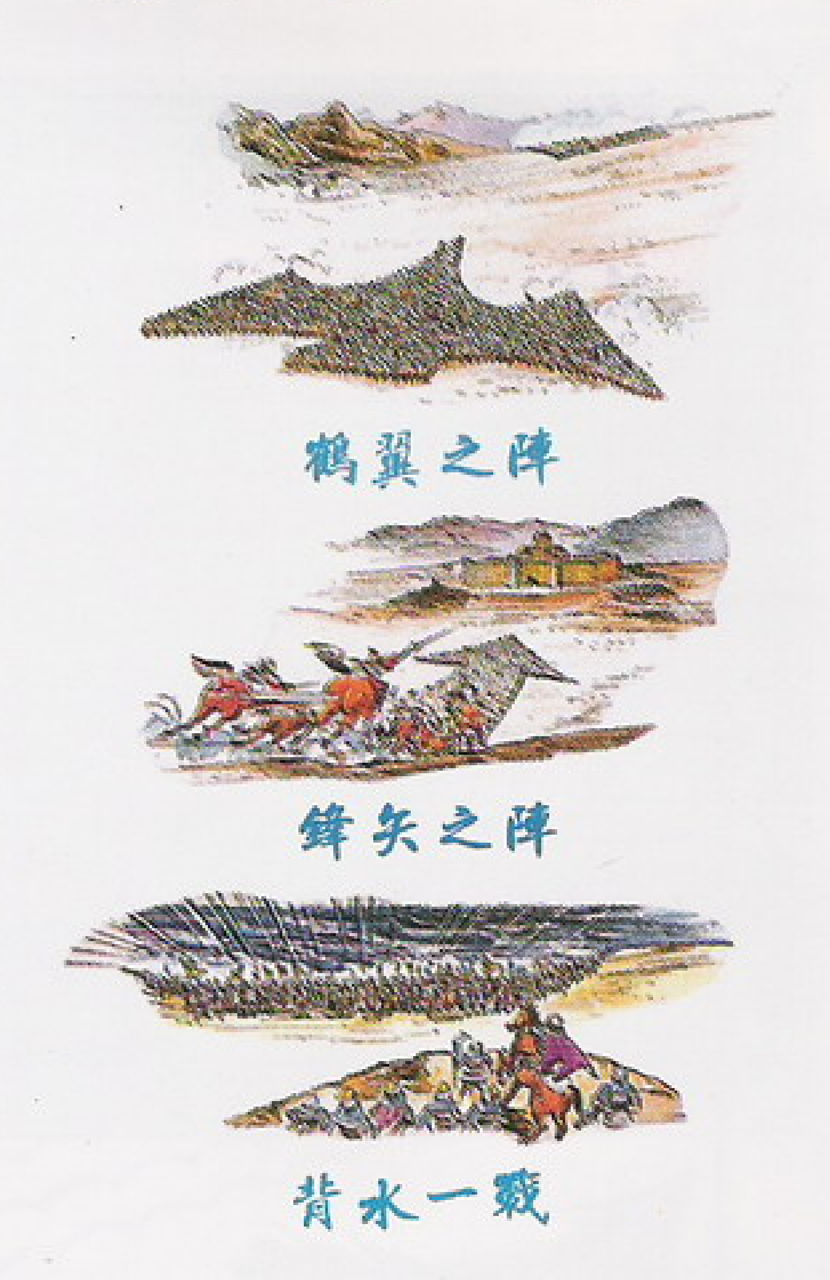
征戰篇



㈠軍備與助戰

雖然單挑的指令，可以不費一兵一卒就殲滅敵部隊，但肯應戰的畢竟是少數。謀略雖然有效，但有地點、金錢的限制。反言之，若怕中計或單挑，只要用死戰即可，而死戰中兵力素質多少遠較武將能力重要，所以說，戰爭中致勝的關鍵不在武將而在士兵的訓練、武裝，知道了以後你能不好好訓練你的部隊嗎？

不過，到了作戰時，你往往會發現對方也知道士兵素質的重要，這時你就只好「以量取勝」了。五軍各領30,000人，再加上助攻軍的運用，你會發現：叫我不贏你也難。這種以量取勝的法則，用在遊戲末期較合適，因為初期你召不起那麼多兵，中期則採「大軍團打擊法」即可。



㈡出陣之前

所謂知己知彼，「百戰百勝」（非廣告），這個道理，大家都知道吧？不過光說不練是「無三小路用」的，要去實行。所以每次出兵前別忘了使用查看的指令（註3），以確實了解對方的兵力如何，訓練和武裝如何，武將的強弱，物資的多少。掌握了所有的情報之後，再加上強大的部隊，能不一舉成「攻」嗎？

㈢可怕的戰術

戰術不同於戰略，它是一種十分複雜而靈活的東西，孫子說：「兵形似水。」就是這個意思。今天HJL只就**三國演義**來說明戰術的運用，以後還有專文介紹。

1.陣勢

將稀兵多就談不上陣勢

桃園三結義 千古傳佳話

陣勢是變幻莫測的，HJL教你一個口訣，希望你好好運用「中軍少，後軍無，先鋒重兵，左右夾攻」這是說中軍只要力能自保即可。後軍則不要士兵，前鋒是兵力最強、戰力最高的精銳部隊，左右軍則配合著攻擊或守衛中軍。若是防守時，把中軍和先鋒的兵力對調即可。因為守備時，對方一定以中軍為目標，所以中軍兵力要強（註4）。至於攻擊時，因為先鋒的主要任務是直接找對方中軍死戰，所以必須是精銳部隊，而且武將必須是大將級或軍師級的；左右軍則可降低標準到副將。又，因為每軍的武將數要一樣，所以可以放一些「渣渣派」的武將在後軍來充人頭。

2.大軍團的致死打擊

由於在作戰時可以選擇死戰，所以常常有大將因帶兵的數量太少而被帶許多士兵的牙將以死戰的指令所俘擄。為了防止這種「慘劇」發生，HJL勸你，先鋒和左右軍的武軍的武將不要求多，但每個武將的兵一定要帶到滿，而且不要打無謂的仗，要直接打對方的中軍，以免耗損兵力。

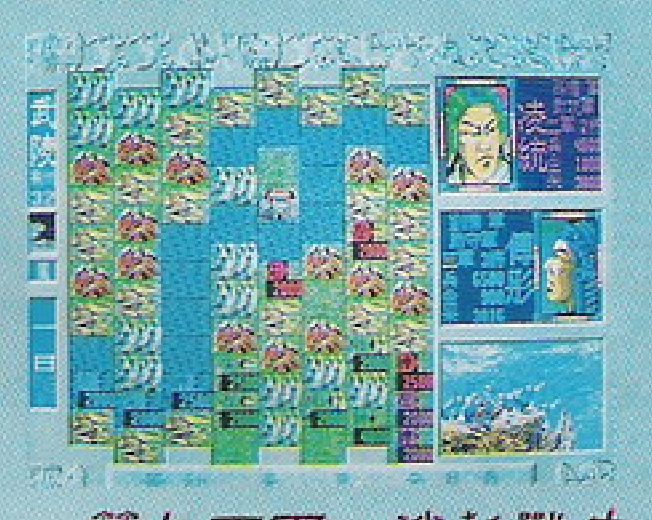
若是對方攻打你，而你的武將們都沒帶多少兵時，你只有兩種選擇：一是撤退到鄰郡，一是等對方接近你後，進入對戰模式，然後再單挑，看能不能贏他。不過選後者的話，武將的戰力一定要高，士兵數也要足以自保才行。

既生瑜，何生亮

(四)策略的運用

三國演義中作戰用的策略都還蠻有效的，不過由於所花的金錢差很多，所以選擇時也要考慮金錢的問題。HJL 比較偏愛的是誘敵和圍攻兩計，一方面其成功率高，應用範圍廣；另一方面價格合理，不至形成很重的負擔。若是採守勢，則可運用陷阱、燒糧來遏止敵人的侵犯。水淹和火燒偶一為之可以，常用的話就要有強大的財力才行了。

又，死戰可以節省時間，單挑則運用於士兵數不如對手時，至於如何活用於戰場上，就端看個人的修行了。



箭如雨下，消耗戰力



(五)長期戰的勝負

大膽糜竺，我來甕中捉鼈

在攻略全大陸時，一定會遇上一強大的對手，這時就要以全國總動員的強大力量來爭長短了，而作戰的型式也轉變為長期的消耗戰，但此種戰法，會導致國力的嚴重耗損，所以快速而有效的突破敵防線，擊敗對方是必要的，註 2 是一個不錯的方式。

不過，如果遇上可怕強大的守備部隊，而僵持不下，連註 2 的攻堅部隊也失效時，只有使出殺手鐧——水波作戰了。在目標四週各郡都作好攻擊準備，然後在一個月之內連續進兵，在該郡補充兵力前一舉攻克。若是武將不足，則分兩隊，每月一隊進攻，另一隊補充兵力。所携帶的米、金要算好，不要留下太多給敵人。

好不容易，把想說的話都說完了，這次只介紹一些正統的戰略、戰術和治理法，其實在 HJL 六十餘小時的遊戲測試中，還發現了許多的小技巧，不過為了避免失去遊戲的趣味（其實是手酸了，寫不動了），所以先不介紹，以後再慢慢於專欄中告訴各位。

So，今天的「**三國演義——英傑天下**」就到此告一段落，下次將為各位講「**資料大全**」和「**三國演義——與狼共舞**」，內容是什麼呢？猜猜看吧！

特別備註

註(1)　其實雖歸於「**三國演義特輯**」，但此篇「**英傑天下**」中，有很多觀念不單是在**三國演義**中有用，在**三國志**、**水滸傳**、**信長之野望**系列，甚至**楚漢之爭**中都十分重要，所以它也算是一篇傳統策略遊戲的重點提示，也因此出現在本專欄中，而非攻略之中。

註(2)　HJL 有一個貫用的戰法，還蠻有效的：成立一個全由大將、軍師所組成的攻堅部隊，其任務為不計一切代價攻破敵防線，並深入其內地進行破壞國力的工作。當然，此部隊各將領的兵都要帶滿，訓練、武裝皆為100，兵種必須是「強力」才行。

註(3)　查看的指令最好每個月都用一次，以確掌握接壤各郡的情報，以及各地的人材資訊，這可對你有很大的幫助喔！

註(4)　攻擊是最好的防衛，有把握時可以和對方中軍「死戰」，以免戰事延長。





最近拜讀了軟體世界雜誌十九期冒險補習班，Donnell 氏為文一「老鳥的話」。閱畢後真有知音之感，我也是一個標準的 RPG 迷，自從 Apple 時期的創世紀、冰城傳奇等 Game 以來，一直致力於維護正義，消滅其中種種的妖魔。不過在那時期，由於有關這方面的資訊很少，經常遇到死結無法打開而捶胸頓足不已。現在有了軟體世界雜誌作為所有玩家溝通的橋樑，實乃一大福音。

Donnell 氏文中提到「為了維護 RPG 的美好樂園，多多充實自己，別儘靠他人的指引與 Pctools 的修改，要知道『Pctools』下無新鮮事，徒然添人笑柄罷了」。蓋玩角色扮演或是戰略遊戲，講的就是鬥智不鬥力，靠 Pctools 將自己的力量修改，固然可收所向無敵之效，但是遊戲的精髓也被破壞殆盡，失去了那種智擒敵人，顧盼自雄的善悅，那還不如去玩大型電玩，還能練練反應及手指頭的彈性。

同樣的在十九期軟體世界雜誌中看到 J.C.Yeh 氏為文發表「水滸傳　年代修改法」，起初實在不懂年代為什麼要修改，在水滸傳遊戲中，年代所代表惟一意義大概就是為了避免西元1127年金國南下滅了北宋，但說句老實話，我曾使用過水滸傳四個時期中的所有好漢來進行遊戲，高俅的老命從未曾活過西元1127年。因此我猜想，可能有些玩家同好戰略運用錯誤，未能及時殺掉高俅，所以在此提出一些個人淺見，就教於同好。

我首次進入本遊戲時，乖乖的遵循說明的指示，選了林沖作為好漢，而且胸懷大志，決心一統中國，費了九牛二虎之力，在西元1126年，佔領了48個州郡中的40個，殺了高俅。有了經驗後，一一的再利用其他人作好漢，很輕易的便殺了高俅。

本遊戲進行之始，高俅直轄的有開封府（23）、河南府（24）、彰德府（19）、大名府（11）及濟州（20），外圍奉高俅號令的尚有宣州（34）、江陵府（43）、蘄州（45）、舒州（47）等，勢力龐大，此時不可輕易攖其鋒，否則徒遭損失而已。不論何時期，何好漢，玩家大概須要「十年生聚、十年教訓」，到西元1111年至1115年左右才有力量討伐高俅的外圍州郡，因為知名度未到250點，不能攻擊開封府（23），高俅也不會跑，我們便可以放心的在其外圍攻城略地。

以下依個人經驗，提出幾點，供同好參考：

1. 蠶食法：這便是我前面所提到的，自根據地起，逐個州郡的攻佔。不過這是個最慢、最笨、也最普通的戰略。若事先沒作好鉗形攻勢，進攻開封府時，高俅會一路流竄往其他州郡，永遠抓不到他。



2.遊戲中的高俅有一個習慣，他會向鄰近的州郡要求金錢，若是不如數照付，除非你有相當的兵力以自保　（通常是六百人以上），否則官軍便會傾巢而出的討伐。因此在自己勢力未壯大前，最好避免擁有與高俅相鄰的州郡，如果不小心與他相鄰，而又付不出賄款，他就會一路向你殺來，一個接一個的破壞你苦心經營的地盤。

3.擇木而棲：遊戲開始時，大部份非玩家控制的好漢多興起於華東一帶，如果玩家亦定居於附近州郡，則會陷入一場互相攻伐的局面，不僅浪費時間，而且削弱我方實力。最好是選擇史進（崛起於西北部），或是武松（起於北部）等好漢，或是其他好漢亦可，使用流亡指令，到西北部來開疆闢土，避開高俅及其他好漢的殺伐。

4.攘外必先安內：到戰爭後期，不可避免的我方疆土必會與高俅接壤，因為相鄰的州郡若無五、六百人以上的兵力防守，不但進攻無力，而且防守都有困難，一旦失守，連後方州郡都岌岌可危，因此必須盡量縮短戰線，必要時應傾全國之力攻打敵人突出我方陣線的「犄角形陣地」，而兵力防守不足的州郡則暫以金錢應付高俅的需索。等到攻下敵人的州郡，原先奉獻的金錢賄款，仍原封不動的「完璧歸趙」，並無太大的損失。

5.誘敵深入：是攫取敵人根據地、金錢的妙著，以空間換取勝利，招募敵人降將，好處甚多。茲舉一例如下：

時間1118A. D. 五月　好漢：史進。（參見圖一）

圖（一）

高俅：第19、24州

史進：第25、26、18州

高俅在河南府（24）擁有黃金8950、食物9700、兵力1100人、彰德府（19）有黃金9340、食物8500、兵力1200人。

史進在威勝府（18）有兵力700人，河中府（25）有兵力500人，京兆府（26）有兵力800人，合計2000人，與高俅相比，僅足自保，不足進攻，但我十分想奪取河南府的金錢，乃採誘敵深入策略；

(1)自京兆府派200人占領無人擁有的商州（27），並拒絕河南府的索賄。

(2)河南府官兵會出動討伐商州，為求保存實力，史進將兵力撤往河中府（25）。（敵軍900人）因為通常官軍會傾巢而出，只留下少數兵力留守，所以此時會變成商州900人，河南府200人，面對著河南府的敵軍，我軍即成為優勢兵力，且敵軍將領通常屬性都很爛（因為良將皆派往商州了），每戰必敗。

(3)自威勝府派精銳200人攻下河南府，攫取金錢、招募降將、豪傑、士兵等，提昇英雄忠誠度及人民支持度，此時商州敵軍已陷入孤立無援，其他鄰近州郡便可逐次派兵將其剿平。（因為軍隊出征只能攜帶糧食，不能攜帶金錢，商州敵軍攻下之商州只是個空殼，內無錢糧，外無支援，遲早會被消滅。）（如圖(二)）

需要注意的是，史進須先有二名結拜兄弟，才能充分掌握自己軍隊的行動。

6.以子之矛，攻子之盾：硬碰硬的以優勢兵力打敗敵人，



固然很爽，但是若能將敵人的兵卒將領捕捉過來，提高忠誠度，成為自己的力量，豈不更好。如此便要利用敵人糧食缺乏這個特點才可以，茲舉一例：

時間2210A.D.三月　好漢：武松。（參見圖三）

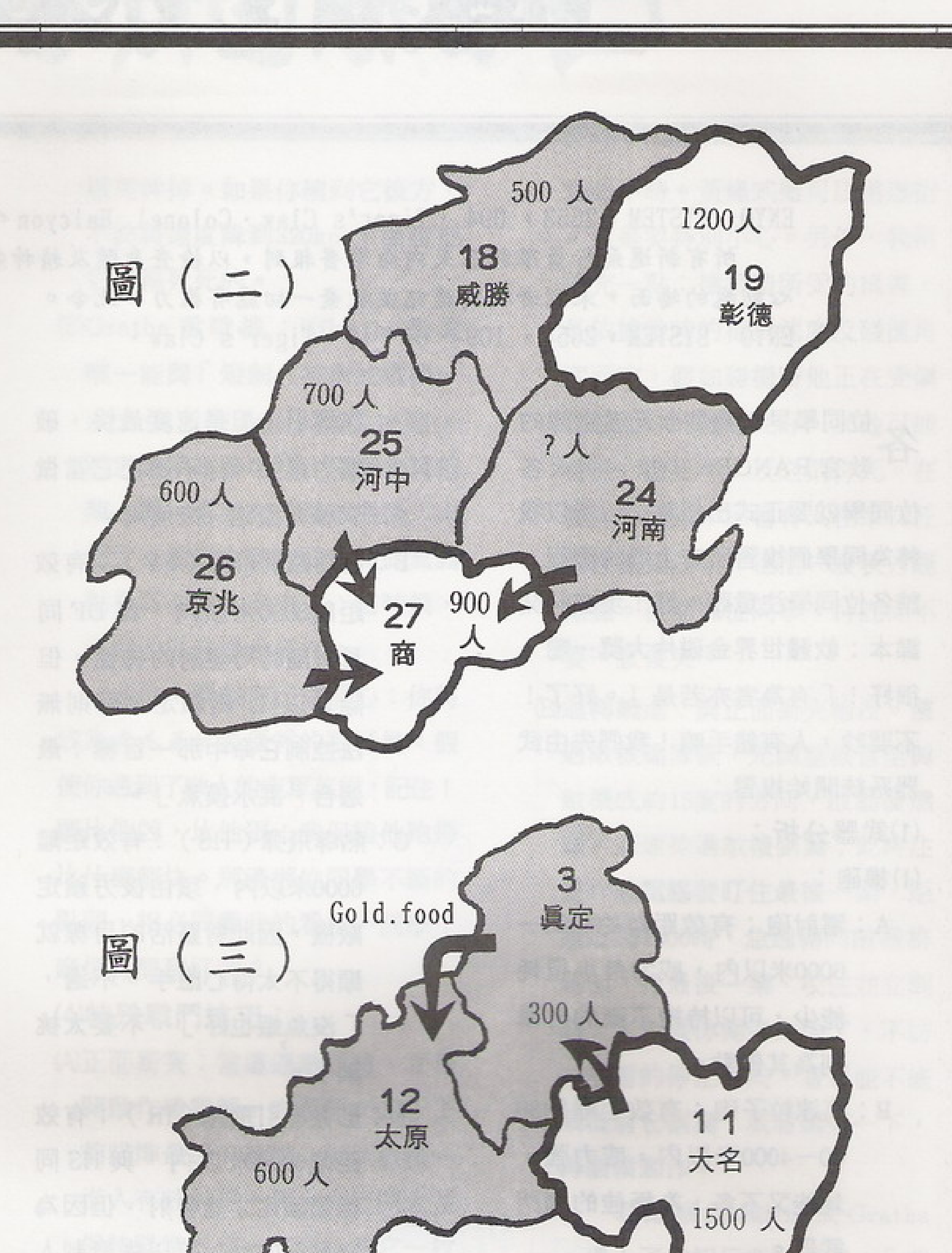
高俅所控制之大名府有兵力1500人，武松在太原府（12）有600人，真定府（3）有300人，如此兵力連自保都有困難，遑論進攻，因此需要捕捉敵人力量。

(1)先將真定府錢糧利用指令4（移動）撤退到太原府，然後拒絕大名府（11）之索賄。

(2)大名府官軍出動1000名軍隊攻打真定府。進入戰鬥畫面時，武松的軍隊要盡量四處逃跑，但不要與敵人接觸，以消耗敵人。直到實在支持不了時，撤回太原府。

(3)此時攻下真定府之敵軍約1000人，卻未收到任何錢糧，只能靠自己帶來的糧食過活。等到敵軍的糧食降到500單位以下時，（要時常利用指令15之(2)觀察該州狀況。）自太原府派100人及充足糧食進攻真定府。

(4)進入戰鬥畫面時，武松派出的這100人必須到處逃，消耗敵軍糧食，（戰鬥時1000人每天大概要消耗100單位之糧食），待敵軍糧盡援絕時，所有的敵軍便手到擒來了。這時要殺要剮，悉聽尊便。



要注意一點，這個步驟絕不能派大軍壓境，否則敵人聞風而逃，就捕捉不了敵軍的主力了。

待一一招降敵軍後，再利用指令12（宴會）或指令14之(2)（給予）提高忠誠度鞏固地盤。

筆者利用上述辦法，最早曾在西元1118年便殺掉高俅了。不過在抓拿高俅前須將開封府（23）四周的州郡全部佔領，即使只有1人佔領亦無妨，否則我軍主力進攻開封府時，袋形包圍不密合，高俅會四處逃竄而抓不到。

水滸傳是戰略遊戲中的經典之作，老實說比北與南好玩多了。各位同好，不妨試試水滸傳中各時期的各好漢，其實誰當好漢並沒太大差別，屬性差的好漢只有在剛開始玩時較難招募豪傑而已。等到玩久了後，知名度也提高時，豪傑自然會厚著臉皮請你收留他，很有意思，試試看吧！



鳥龍教官 ·銀河飛將·

／RANGER

ENYO SYSTEM，2653，094．Tiger's Claw．Colonel Halcyon令：

所有新進飛行員限於三天內向軍醫報到，以檢查身體及精神狀況，是否足以承擔銀河飛將驚心動魄的場面，未到者視同違記並放棄一切應有權力。此令。

ENYO SYSTEM，2654，109．09：10．Tiger's Claw．

各位同學早！我是今天這堂課的教官RANGER少校。明天各位同學就要正式出任務了，所以我將為同學們複習所有上過的課程，請各位同學注意聽。好！現在翻開課本：**軟體世界金磁片大獎**…嗯，很好！「有為者亦若是」。好了！不要吵，人有錯手嘛！我們先由武器系統開始複習：

(1)武器分析：

(I)機砲：

A：雷射砲：有效距離約5000—6000米以內，威力最小但耗能少，可以持續不斷的射擊則為其優點。

B：高速粒子砲：有效距離約3000—4000米以內，威力強，耗能又不多，為極佳的纒鬥武器。

C：中子砲：有效距離約2000—2500米以內，破壞力驚人，耗能過高及射速較慢為其缺點。

注意！武器以機砲為主，飛彈為輔。沒事別亂「放砲」，以免好不容易咬住敵機，卻發現能量表空空如也，重戰機尤其要小心。還有，對高速移動中的敵機，要瞄準其預估位置。什麼？機砲全毀了怎麼辦？快溜吧你！難道你還想「草船借箭」！

(II)飛彈：

A：無導引飛彈（DF）：有效距離2000米以內。DF雖然無導引，但是速度最快，破壞力最強，你不妨把它當做「強力機砲」來使用。

B：自動識別飛彈（FF）：有效距離8000米以內，與DF同具有隨時可發射的特性，但除非以[L]鍵鎖定，否則無法控制它命中那一目標；最適合「混水摸魚」。

C：熱導飛彈（HS）：有效距離6000米以內，須由後方鎖定敵機，因此對靈活的目標就顯得不太得心應手。不過，「沒魚蝦也好」，不要太挑剔了。

D：影像導引飛彈（IR）：有效距離6000米以內，與HS同樣須鎖定才能發射，但因為它是全向性，可以先發制人，又不會像FF一樣到處找冤家，在纒鬥中相當好用。IR另有一項妙用：像Fralthi不易以機砲命中，你可先以IR鎖定，但別發射。接著使瞄準儀與鎖定標重合，開砲射擊，保證百發百中。

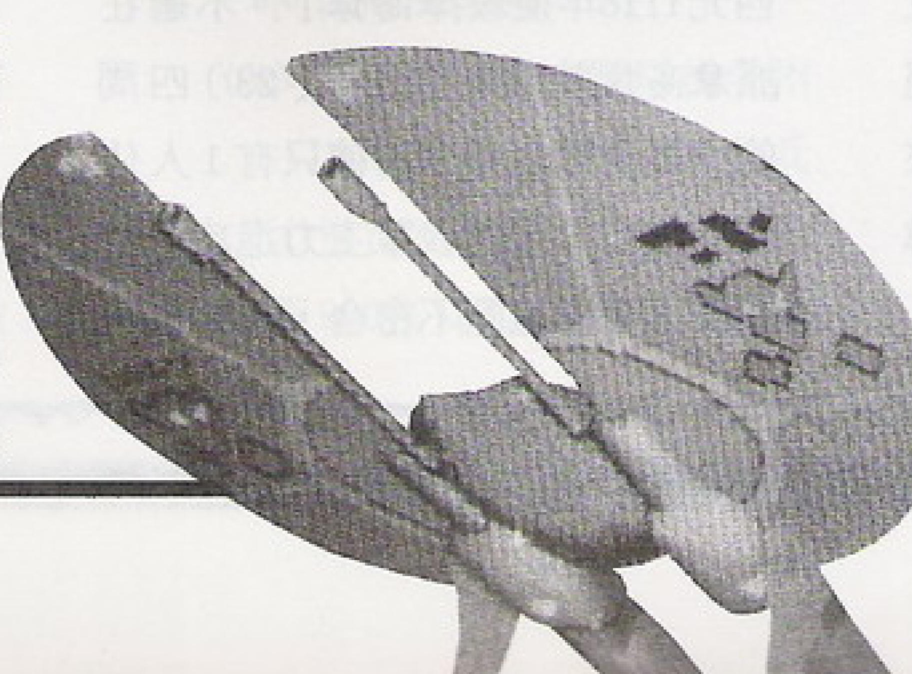
注意！飛行速度在800kps以上時，嚴禁發射飛彈，除非你想嚐嚐被自己的飛彈追殺的滋味。在以下幾種情況中，飛彈的命中率偏低：與敵機距離在8000米以上，500米以下時；對付Salthi輕戰機時，及對付高速逃走的敵機時。一遇到這些情況，自己判斷要不要用。什麼？我說廢話？不能怪我啊！最近飛彈消耗量太多，Halcyon上校要我提醒你們一下：不要把飛彈拿來當沖天炮亂射。另外，敵機像Jalthi及Gratha等，中了飛彈後有「翻肚」的毛病；假如你正咬住它卻又閃避不及的話，恭喜你！「筧橋英烈傳」又多了一名。

(2)我方機種分析：

一般而言，我方戰機較重視火力，而Kilrathi戰機則較重防護力。防護力又可分為能量護盾和機身裝甲兩部份：能量護盾外層，可由機上的修護系統修復；機身裝甲在內層而且較為堅固，可是一去不復返。附帶提醒各位：虎爪基地上的每一架戰機都配備有立體身歷聲音響，以舒解長程航行中的勞累，所以各位最好帶片**魔奇音效卡**，否則太可惜了。

(A)黃蜂輕戰機（Hornet）：配屬於殺人蜂中隊（Killer Bees），特徵為輕巧靈活，很容易咬住敵機，缺點則為火力及裝甲較薄弱。

(B)彎刀中戰機（Scimitar）配屬於藍惡魔中隊（Blue Devil）。粒子砲具有不錯的破壞力，裝甲和運動性還可以；缺點則為速度不





·銀河飛將·

夠快，只有360kps，以及續航力較差。

(C)獵鷹重戰機（Raptor）：配屬於星際殺手中隊（Star Slayer）。火力及裝甲超強，速度亦不差，常給予敵人重擊；缺點則為靈活度較差。

(D)短劍中戰機（Rapier）配屬於黑獅中隊（Black Lion）。最新型戰機，各方面性能皆屬一流。如果硬挑毛病的話，就是機砲射速稍慢了一點。

(3)敵方機種分析：

(A)Salthi輕戰機：綽號「鳥仔翅」，所有戰機中最靈活者，其閃躲之精彩，令人嘆為觀止。可惜火力裝甲薄弱，有時候只給它「愛的一發」，它就開始冒出了「愛的火花」；在俺的作戰史中，曾有過N次在十秒內擊落兩架此型戰機紀錄。此型在甩脫敵機尾追時，喜歡向左轉。

(B)Dralthi中戰機：綽號「燒餅」，裝甲較Salthi厚，但仍舊很靈活；喜歡向上下翻轉。配備有刺蝟魚雷，咬住它時要小心一點。根據Angel上尉統計：平均正中七發雷射或1.4枚飛彈才能擊毀它。

(C)Krant中戰機：號稱「搞怪大飛機」，喜歡掠過敵機上下方；此外，沒有特殊的行為模式，動向較難掌握。此型戰機的機首裝甲設計不良。

(D)Jalthi重戰機：黑獅中隊評定本年度最佳靶機。此型為所有戰機中火力最強者，可以迅速的將目標摧毀；缺點則爲尾部裝甲稍薄，行動又笨拙，容易被敵機咬住機尾幹掉。如果你繞到它後方，不妨將速度降到320kps，保證把它盯得死死的。

(E)Gratha重戰機：Kilrathi帝國唯一能與「短劍」抗衡的戰機，火力強，較Jalthi靈活快速，而且裝甲厚實平均，只有側翼稍薄一點。喜歡在掠過敵機後，來個大左轉或右轉掉頭，使側翼弱點暴露在敵人火力下；這時候，你就要抓住機會猛打。

各位！要對自己有信心：你將成為虎爪基地最優秀的飛行員。假使你遇到了敵人的空軍英雄，記住！要比他凶，比他狠；我保證他跑得比什麼都快。那邊那位同學不斷的點頭，相必同意我的看法…同學！麻煩你醒醒好嗎？

(4)特殊戰鬥技巧：

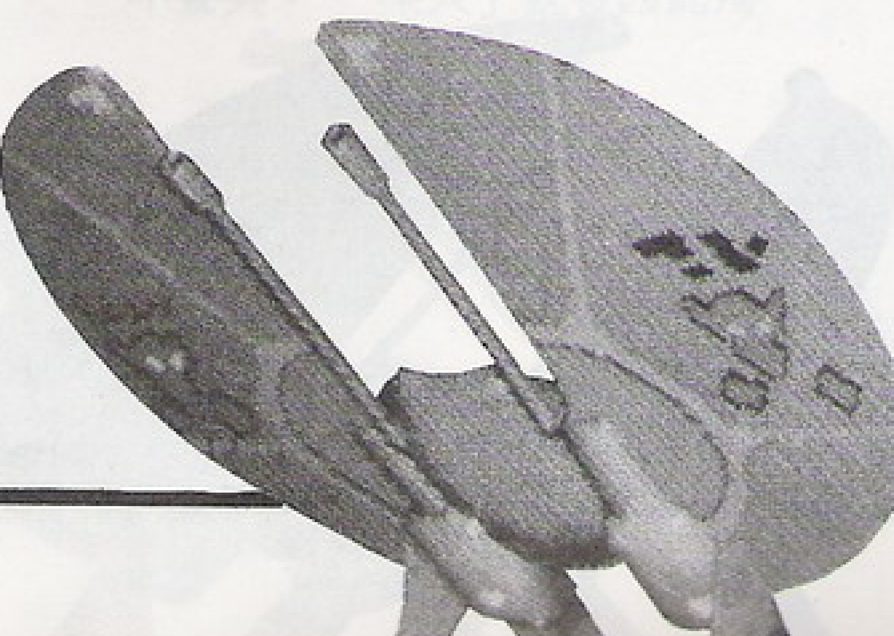
(A)正面衝突：當遭遇敵機時，立刻開啟作戰電腦，在距離7000以上前瞄準最近的敵機；等到敵機一進入有效射程，馬上先行開火並保持瞄準射擊，必要時送它一枚沖天炮，呃…我是說飛彈。當然你的護盾必有損失，但通常敵人也損失一架以上的戰機，後面就較輕鬆了。不必考慮撞機問題，只要它尚未被你擊毀，必定會先行閃避；此時還可乘機補它一發

注意！在兩種情況下不要使用這招：1.敵方為Jalthi或Gratha時，2.同時遭受多架敵機命中時。黃蜂式雖可以用這招，但是要特別小心。另外，我再補充一點：撞機時所受的損害，是依據當時的相對速度及碰撞角度而定，假如碰撞時他正在受傷狀態而你的護盾完好，那他可能會被「撞死」，反之則你死。在艦隊的記錄中，曾有人在單次任務裡撞死四架，包括一艘我方運輸艦。後面那位同學，拜託你不要一直傻笑。

(B)迴轉繞進：與正面衝突相反。遭遇敵機編隊後，先調整機首至與敵機成約15度的方向，啟動後燃器，高速掠過敵機側翼；此時注意作戰電腦要盯住最後一架，距離近到1800時，急速轉向敵機群尾部，抓最後一架，咬住並立刻開火。如果你轉得太快了，不妨先短暫的停止轉向，*看看能不能*乘機射它側翼，或者調整一下，再繼續動作。

若敵機為Jalthi或Gratha，遇上了這招只有四個字：「非死即傷」。注意！從接觸到急速迴轉前，錯開角度越大，速度越快越安全；但同時也越不容易咬住敵機，各位不妨以自己的勇氣和技術做調整。那位同學有什麼問題？15度多大？哦，那是我瞎掰的；反正會中彈就是不夠大嘛！

(C)高速突圍：被敵機咬住機尾或被數架圍攻時，任意轉向90度，發動後燃器急速脫出；如果情況危急，不妨多做幾次，以爭取能量護盾修復的時間。這招就叫做「凌波微步」，雖然很簡單，但可確保自己立於不敗之地；即使敵機發射飛彈，只要速度拉升至





•銀河飛將•

900kps以上，飛彈亦對你無可奈何。

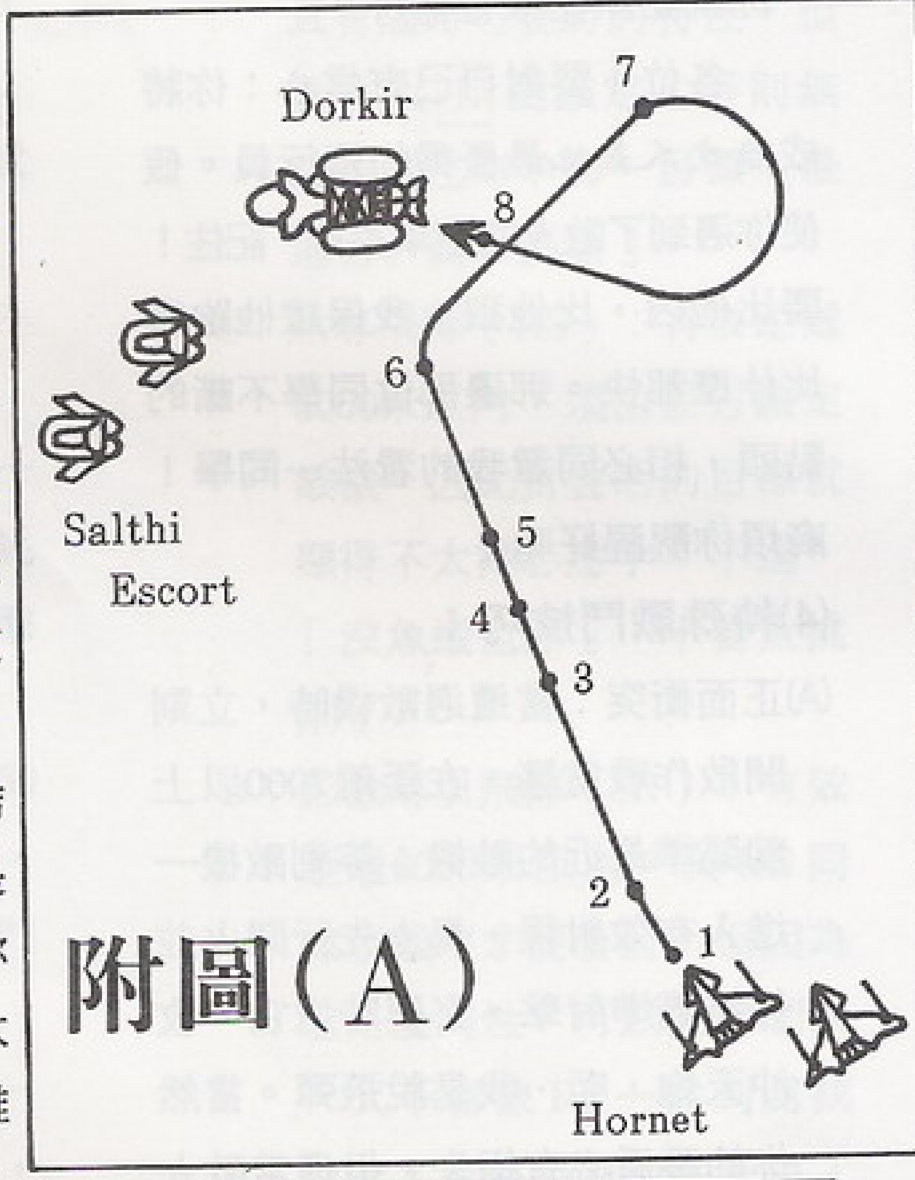
還有，使用後燃器時，用「點放式」的就好了，不要猛按著不放；飛機的油料雖然很充足，但可不是無限。注意！不要忽視任何一架咬住你尾巴的敵機，立刻脫出，不要戀戰；留得青山在，不怕沒柴燒。教官就是把握住這個原則，常常以寡擊衆。咦？你不相信？好！即然你不信的話，我就，我就…我就算了。

(D)罵陣：罵陣主要的效果在使敵機分心，引誘他脫離編隊或向你開火；在護航、增援、支援友機時特別有效。若罵一次不成，換一句多罵幾次就成了。各位可以罵陣搭配正面衝突試試看，效果挺不錯的；嗯，我很滿意。咦？這樣說話，好像成了賣某種藥的。

侮辱敵人可能產生另一種結果：他認為你在向他挑戰，於是以同歸於盡的姿態，不開火向你衝來。這是種源於第一次世界大戰的「勇氣競賽」，誰先閃躲誰就輸；要不要跟他玩就隨你了。要是你捉住機會猛K的話，記得最後要閃避，否則撞機的機率很高。至於若是敵人罵陣，俺一向不甩他，反正有聽沒有懂。

(E)旋轉射擊：你是否曾注意到當被咬住的敵機機身水平線與你垂直時，子彈只有一半能命中他？對啦！旋轉你的機身，與他對齊，讓子彈結結實實的全打到他身上。這招實用性不大，但若對逃走的敵機，按住 Shift 鍵，邊旋轉邊射擊，看著敵機在令人目眩的畫面裡化為一團火花，那情景，哇！真真真是，帥呆了！（學生：教官！不要激動！冷靜點！）。

(F)Hornet 閃電攻擊：這是黃蜂才做得到的技巧，可以很快的擊沈裝甲輕的敵艦。其他機種不是武器射程不足，就是速度太快。啥？你又不信？快去買**銀河飛將秘密任務**；在第一次作戰中就用得著。各位請參照附圖(A)：



附圖(A)

註：情況允許時，「7」的動作可重覆多次。

1：發現敵艦；啟動作戰電腦，朝向敵艦飛去。

2：距離20000—18000，啟動後然器並調整機首稍微瞄準。DF備射。

3：距離12000，呼叫僚機：Break and Attack！

4：距離10000，開始精確瞄準。

5：距離7500，雷射砲開火，不要間斷。

6：距離1500，發射DF，立刻急轉彎，後燃器開至最大脫離。

7：若敵艦仍未爆炸，轉個大彎調整距離，同時可爭取在同一側射擊（不必強求）；再來一次高速的俯衝攻擊。必要時再加一枚 DF。

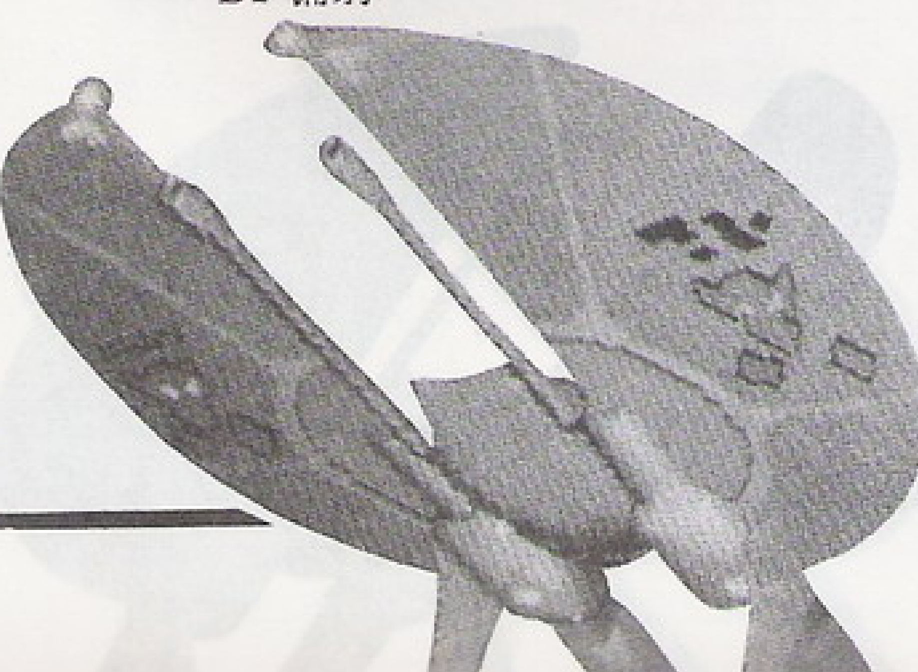
8：敵艦爆炸，敵方姍姍來遲的護航機，已經開始以猛烈的編隊火網向你罩來了；準備應戰吧！

若敵艦還是未爆炸，閣下實在太遜了；請再加強訓練。此招的秘訣在於速度快慢與距離的配合，不易說明，請自行體會。

(5)任務及情況分析：

(A)接觸：一目視到敵人，立刻開啟作戰電腦，將速度拉升至極速，辨識出敵機種類，決定作戰原則，就可以開始混戰了。記住：第一要保護自己及僚機安全，其次才能談到摧毀敵人；飛行穩，攻擊狠，瞄射準，脫出快。其他你愛怎麼打就怎麼打，你高興把鍵盤拿來當吉他彈都可以，反正又不會墜機。

近距離纏鬥時，不要太依賴雷達；最好先憑感覺判斷敵機可能方位，再用雷達修正。我建議各位，不要使用滑鼠，因為用鍵盤右側的數字鍵較靈活，小指一按，飛彈就射出去了；而用中指一按 5 鍵，可以立刻定住機首方向，瞄準起來相當有效率。但





·銀河飛將·

鍵盤一次只能接受一個指令，所以射擊瞬間須放開方向鍵。如果有受傷的敵機想逃走，使用後燃器追上就可以把他幹掉，除非你是以彎刀式追殺 Salthi，那就不一定了。

追殺時最好等對方進入比有效射程更近的距離才開火，而且不要用飛彈，以免浪費或炸到自己。另外，假如 Halcyon 上校給你的命令是去偵察並且安全回來向他報告的話…噓！小聲告訴你，不要甩他，只管打；失去了立功的機會，倒楣的是你自己，上次我就是這樣被調回藍惡魔中隊的。

(B)護航及支援：護航時，以100—150kps 的速度伴飛。見到敵機後，先別急著打，最好先把他們罵得七竅生煙。等到距離近到7000米時，將速度拉至250ps 左右迎向敵機群；儘快先擊落一架，然後掉轉機頭向運輸艦，找一架正直直向她飛去的敵機，咬住並攻擊；你會發現正忙著攻擊運輸艦的敵機都有點「啊嗟」。

若距離太遠，記得使用後燃器。小心不要太戀戰而使你離運輸艦過遠。至於緊急支援，原則上與護航類似；不同的是一進入戰區，就要立刻開啟後燃器趕到被護衛艦旁或開始攻擊，而且罵陣相當重要。

另一種護航的方法，叫做「預清航道式護航」。因為任務中戰鬥的發生，是以你是否飛進敵方待命位置之目視範圍來決定；所以若你能先一步把航道中所有敵機擊落，則航艦通過時將不會受到任何攻擊。

方法為：一和航艦會合後，立刻拉升至極速並使用後燃器，儘快飛過預定航道，並保持在航艦前方，速度降回100kps；此時僚機將跟隨你，而航艦將遠遠的落在後方。遭遇敵機編隊後儘快攻擊；如果有敵機不理你衝過去，立刻掉頭追殺這些「螳螂捕蟬」的傢伙。由於與航艦有段距離，不必擔心她受攻擊；但若置之不理，那航艦可麻煩了。一般說來，與航艦距離在25000—40000米間最理想，你可將導航點暫時定在航艦上以測定距離。

注意：使用此法有時會使你在地圖上瞬間移動，發現不對時馬上檢查航行地圖；另一個副作用為：有一兩架敵機可能會消失，但護航將容易得多。

(C)攻擊：攻擊時絕對記住一點，把護衛機全打下來再打大目標。儘量別在敵艦火力範圍內交手，雖然很少有人被艦砲擊落，但能避免這種騷擾較好。當護衛機很多時，一接觸就會有人向你迎來；但是受限於護航命令，他們作戰較拖泥帶水，偶而還會有一兩架留在敵艦旁；於是你可以輕鬆的解決那些雜碎。

料理敵艦時，速度降到 200 KPS 以下較好；但別降到零，以免成爲艦砲活靶。同學們請不要笑，「某人」就曾因此殉職。要是你想觀賞精彩畫面的話，就停在距目標3000米以外的地方，速度約 50 — 80KPS，有中子砲就關掉它，只以兩挺機砲轟擊目標；不但安全，而且賞心悅目。這位同學你說什麼？講課小聲點，有人在睡覺？你是那個單位的？還在混！

(6)補充事項：

(A)僚機：作戰時你可以指揮僚機的行動，雖然他們不比你強，有些任務還真不少了他們。像緊急增援或護衛母艦等，或者攻擊敵艦時，怕它們跳關逃走。你可以 [L] 鎖定敵艦，再令僚機：Attack my Target！而你則負責拖住敵方護航機並保護僚機，因為這需要較高的技術。假如你有幸與「瘋子」（Maniac）出任務，他常常不聽命令；而且…唉！上次我和他出任務，機頭差點被他的飛彈打歪。當你的僚機求救時，記得去幫忙；危險的話乾脆叫他回基地算了。

(B)徽章：銅星徽章只要中幾彈，拼命的打，莫名其妙的就拿到了；俺曾在前四次任務中就拿到兩個。銀星的拿法很簡單：找個藉口打發僚機回基地，你自己再多打下幾架敵機就搞定了。通常只要僚機受傷就可以叫他回去了；或者完成了任務的一小部份也是好時機，有些豪爽的人就乖乖的回去；只有冰人（Iceman）例外：他急著報仇，死也不肯回基地。

金星的話，機會就不多了，要完成很難的任務或單機打下許多戰機及戰艦；各位在 Gimle



·銀河飛將·

星系的某次緊急支援任務中就有一次機會。金陽徽章最簡單，各位都會跳機吧？對了，跳機就有了，但只有一次。地球國會榮譽徽章也只有一次；在最後一個任務中摧毀Starbase及Fralthi戰艦。

拿徽章要乘階級低時拿；等升了官後，你的行動再怎麼可圈可點，上面常認為那是應該的；徽章就很難拿了。什麼？我的徽章？怎麼樣，漂亮吧？中華路夜市買的。

(C)危險區域：分為隕石區和地雷區。通過隕石區時，速度最好定在250—280kps，遭遇敵人時，拉升至極速也無妨；注意隕石並非全為直線向你飛來，小心它的動向；若能運用旋轉機體的技巧，通過時會更容易些。

至於地雷區，因為它體積小又具有感測的特性，最好用極速衝過去。等到AUTO的燈亮起，就可以開啟自動導航了。要是你嫌煩的話，繞路也可以。什麼？繞路浪費時間？唉，這是你不會利用。比如說：乘機去上上廁所啊…由於宇宙無上下左右之分，請參考附圖(B)來定方位：

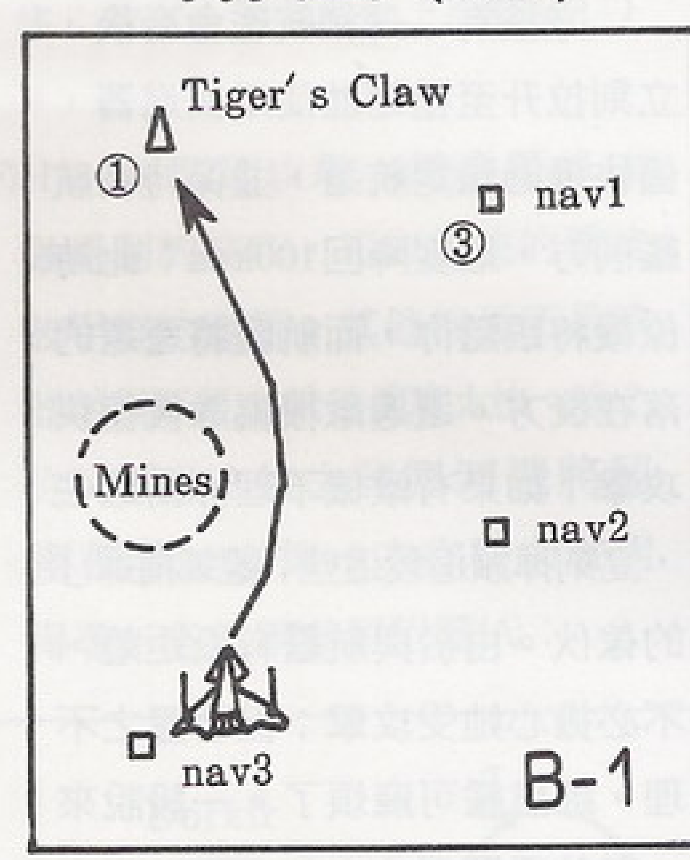
1：打開航行地圖，任定一個導航點。

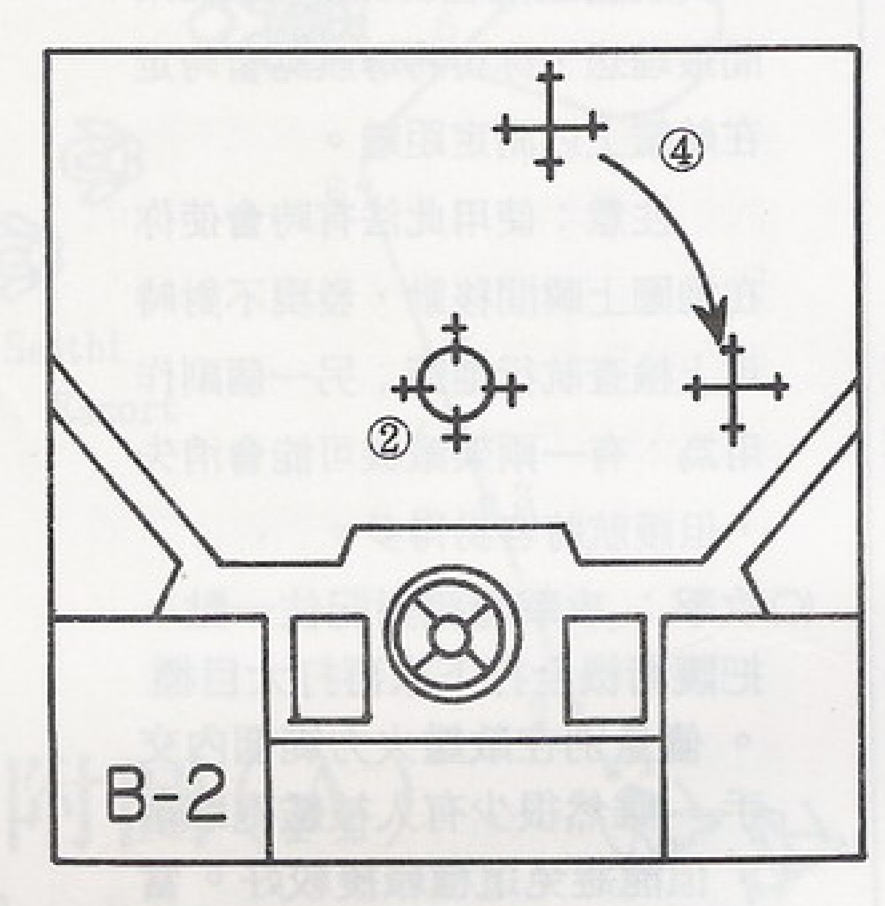
2：回到座艙，瞄準導航點；固定航向。

3：再到航行地圖，定標於另一個導航點。

4：回到座艙，旋轉機體，使導航點轉至水平線。注意左右不同。此時機體所在平面方向，即與導航地圖重合。

附圖(B)





(D)耍無賴：你是否曾注意到：每當你進入一個新的任務區後，原本追殺你的敵機就會全部自爆（大概是慚愧自殺）。我們舉個使用例子：假設上校派你去摧毀一個Starbase，而你在幹掉了無數的敵機後，已經遍身是傷，偏偏此時又出現一隊Gratha護衛。這時，你就要掉頭向Tiger's Claw飛去，並與敵機保持著一定的距離以引誘他們追來。

等到Tiger's Claw出現，那些敵機就立刻爆炸。接著掉頭向

Starbase飛去，現在沒有人干擾了，請慢慢玩吧！什麼？我太無恥了？唉，講這樣；所謂「欲成大事者不拘小節」，為了全民幸福，只好先把個人良心暫時拋開。其實這種已經算不錯了；還會有人護衛母艦不力，眼看母艦快爆炸了，索性不管三七二十一，跳機！回去居然還有金陽徽章可領。

我相信各位同學中，有不少飛行老手，也有不少是純屬菜鳥級的。但不論你的階級如何，擔任銀河飛將的日子，必定使各位終身難忘。沒事到酒吧聊聊天，打打電動玩具，任務簡報注意聽，飛行生涯會更加有趣。

最後提醒一點：任務結束馬上先回寢室小睡片刻，不要到處鬼混。今天謝謝各位同學的配合，上課都非常安靜；我們就講到這裡，下課。各位同學們，起床囉！



徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）。
◎百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）
(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。
(2) 遊戲資料檔剖析。
(3) 攻略小祕技。
◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限珍藏版40號，貴族版 200 號以後）。
◎補習街：爲各類遊戲初級玩家補習。
◎電玩短路：關於PC GAME 的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。
◎華山論 GAME：關於 RPG 的笑畫（請註明眞實姓名）。
◎ PC 地帶：關於PC GAME 的軟、硬體探討（含程式發表）。
◎邁向寫 GAME 之路：歡迎對寫 GAME 有興趣者共襄盛舉（可連載）。
◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！
◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。
◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可，但請隔行列印。
◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。
地圖請畫在方格紙上。
◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度寄來。
◎程式稿：
(1) 請附磁片，以便檢驗。
(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。
(3) 原始程式每行請勿超過60個英文字長。
(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。
◎漫畫稿：
(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
(2) 線條力求簡明、清晰。
(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。
◎單幅漫畫稿規格：
(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。
(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。
◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。
◎本刊對採用的稿件有刪改權。
◎作品經發表後，版權歸本刊所有。
◎爲免郵寄失誤，請自行影印留底。
◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

徵求下列文章：

醫生也瘋狂 II 操刀心得	魔戒少年攻略
幽靈騎士攻略	銀河帝國傳攻略心得
浩劫餘生攻略	加州運動會 II 技巧篇

三國演義徵文委員會啓事

本次徵文活動在各位熱情發燒友踴躍參與下，已於80年5月31日圓滿結束。

本委員會正加緊審稿中，得獎名單將公佈在軟體世界雜誌第29期（8月號），優良作品亦將陸續刊出，以饗讀者。





魔戒少年 ／B.E

抽換磁片不再抓狂

魔戒少年是個頗類似創世紀VI的好Game，相信玩家為了完成最後的任務又得忙上一陣子了。但此Game有個先天上的大缺點，就是第一、二片都得輪流放進同一磁碟機才能玩下去，可是設計者卻未想到軟碟使用者的需求，以致於要不停的抽換磁片（筆者打隻大野狼得抽換個數十次）。

在這種情況下，沒耐心的人早就將之束之高閣了。為了不讓此Game就這樣被「冰」掉了，所以動起修改之念頭。經過十分鐘之苦戰，終將此問題解決了。現在茲將本人修改的一點心得提供大家參考，使眾玩家不再為此抓狂。

首先使用Pc-Tools修改LORD.EXE 檔的 SECTOR 230 ，依表修改

原檔名	修改後
MAP1.DAT	B:M1.DAT
SHAPES.DAT	B:SHAP.DAT
NPCS.DAT	B:NP.DAT
NNPCS.DAT	B:NNP.DAT
SND.DAT	B:S.DAT

。修改完後將第二片裡與上表相同的檔案也改過來， 如將B:去掉，MAP1.DAT改為M1.DAT。以後玩的時候，就將第一片放入A磁碟機，第二片放入B磁碟機，這樣以後就不必如此費神地抽換磁片了。

通天蜘蛛人

母片濃縮法

在本文之前筆者要先聲明一點：此法是專為使用8088的XT玩家寫的（因為360K的磁碟機不像1.2MB 的磁碟機那樣方便）。

OK！廢話不多說，且聽筆者一一道來：

1 ·準備一片已FORMAT的空白磁片。

2 ·將 DISK A & DISK B 內的＊.CGA 的檔全拷貝至空白磁片上，合計共有16個檔案。

3 ·將 DISK A 中之SPIDEY.COM 和MONO.COM與PLAY.BAT一起拷貝至空白磁片上。

4 ·最後將 DISK B 中之ROOMS.SPL 和BACKS.SPL與MOVERTAB.DAT一起拷貝至空白磁片即大功告成（註：步驟3 、 4 共有６個檔案）。以上CGA 及單色顯示卡玩家適用。

至於 EGA 顯示卡玩家的濃縮法與 CGA 和單色卡玩家的濃縮法相同，只要將步驟２的＊.CGA ，改為＊.EGA 即可，帥吧！

哦！對了，照上述的方法，於空白磁片內應有22個檔案，若不是的話，請仔細的檢查一下看有沒有遺漏掉的檔案（特別是DISK A 、B 中零碎的檔案）。

OK！一定想趕快的試試濃縮版的通天蜘蛛人了吧？好，現在只要將濃縮版的通天蜘蛛人置於A磁碟機，原版（不管是DISK A 、B均可）的置於Ｂ磁碟機，然後鍵入PLAY即可。

進入遊戲之後，您有沒有發現讀取之速度提高了不少而且又因不用換片而方便了不少，又可延長母片之壽命，眞是一舉數得，豈不爽哉，最後祝各位發燒友玩得愉快，Bye Bye 。

／張佐民







銀河飛將 無敵修改程式



/LRG

銀河飛將是本人認爲極眞實的大作，尤其那精緻的動畫，眞是一項享受。在激戰之餘，您是否發現敵人砲火太猛烈了，而自己的飛彈有限、子彈無法連續發射、防護盾不太管用？這些都將從現在起一掃而空！（哦，並沒改飛彈及子彈數量，因爲對不死版來說，這不是什麼大問題，也可能以後再提出和大家探討）

首先，依附圖所示，用PC-TOOLS改WC.EXE中相對磁區 359 的地方。若用 DEBUG 則依程式列表鍵入，若用MASM或TASM者請自行轉換。執行前請確定沒有其它非相關常駐程式或硬體卡（如防寫保護卡），否則可能影響遊戲運作。

先執行列表程式，再執行WC.EXE，即可達到無敵的狀態。

※註一：因爲銀河飛將這個遊戲程式不論自己或敵人中彈受傷均用同一副程式完成，若直接改WC.EXE則不是敵我一彈即亡，就是都打不死，故另寫一插斷去做檢查，才能造成只有自己無敵。

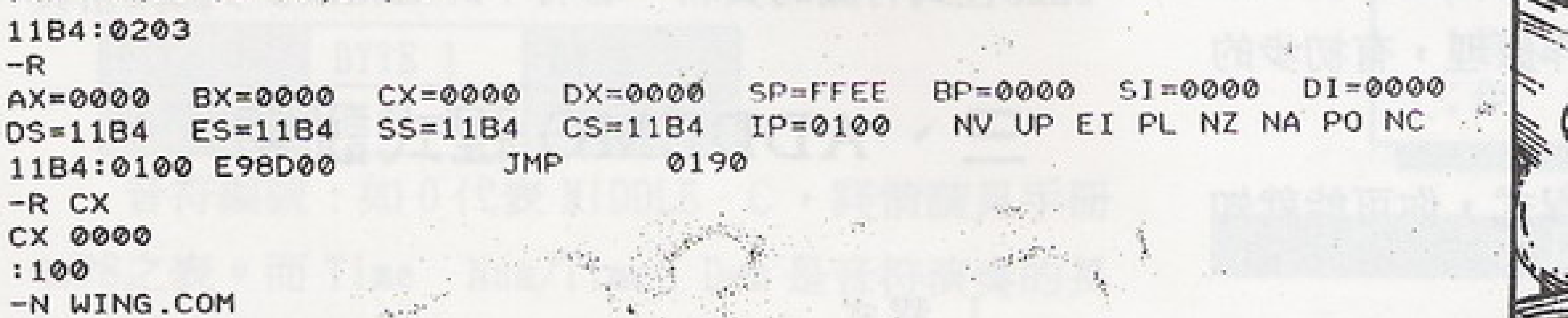
※註二：使用 DEBUG 建立程式的方法請參閱 DOS 使用手冊，Peter Norton組合語言全書第三章亦有使用範例。

```
-A
11B4:0100 JMP 190
11B4:0103 DB 'LRG'
11B4:0106 DW 0
11B4:0108 DW 0
11B4:010A DW 0
11B4:010C DW 0
11B4:010E DW 0
11B4:0110 CS:
11B4:0111 MOV [106],AX
11B4:0114 CS:
11B4:0115 MOV [108],DS
11B4:0119 CMP BX,B980
11B4:011D JZ 132
11B4:011F CMP BX,B982
11B4:0123 JMP 139
11B4:0125 SUB [BP+10],AX
11B4:0128 CS:
11B4:0129 MOV AX,[106]
11B4:012C CS:
11B4:012D MOV DS,[108]
11B4:0131 IRET
11B4:0132 POP AX
11B4:0133 ADD AX,002E
11B4:0136 PUSH AX
11B4:0137 JMP 128
11B4:0139 JZ 132
11B4:013B CMP BX,B990
11B4:013F NOP
11B4:0140 NOP
11B4:0141 CMP BX,B992
11B4:0145 NOP
11B4:0146 NOP
11B4:0147 JMP 128
11B4:0149
-A 190
11B4:0190 XOR AX,AX
11B4:0192 PUSH DS
11B4:0193 MOV DS,AX
11B4:0195 MOV DS,[16]
11B4:0199 MOV BX,103
11B4:019C CMP WORD PTR [BX],524C
11B4:01A0 JNZ 1A5
11B4:01A2 POP DS
11B4:01A3 INT 20
11B4:01A5 POP DS
11B4:01A6 MOV AX,2505
11B4:01A9 MOV DX,110
11B4:01AC INT 21
11B4:01AE MOV AH,9
11B4:01B0 MOV DX,1C0
11B4:01B3 INT 21
11B4:01B5 MOV AX,3131
11B4:01B8 MOV DX,20
11B4:01BB INT 21
11B4:01BD DB 0,0,0
11B4:01C0 DB 'WC super program installed !',0D,0A
11B4:01DE DB 'Program by NCTU EP LRG (4/10/1991)'
11B4:0200 DB 0D,0A,'$'
11B4:0203
-R
AX=0000  BX=0000  CX=0000  DX=0000  SP=FFEE  BP=0000  SI=0000  DI=0000
DS=11B4  ES=11B4  SS=11B4  CS=11B4  IP=0100   NV UP EI PL NZ NA PO NC
11B4:0100 E98D00        JMP     0190
-R CX
CX 0000
:100
-N WING.COM
-W
Writing 0100 bytes
-Q
```

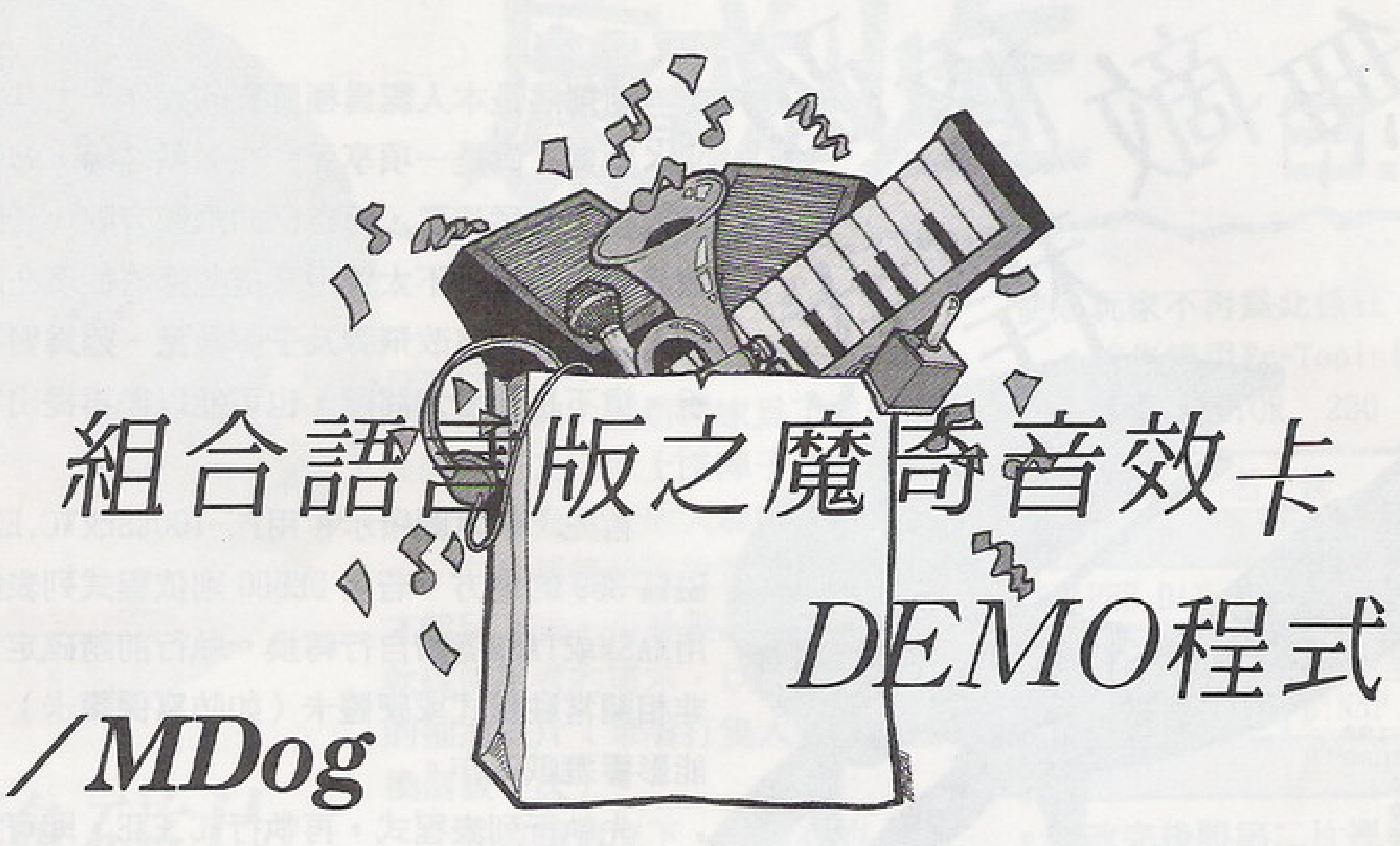
```
PC Tools Deluxe R4.21
-----------------------------File View/Edit Service-----------------------------
Path=A:\*.*
File=WC.EXE          Relative sector 0000359, Clust 00181, Disk Abs Sec 0000371

Displacement ----------------- Hex codes-------------------------   ASCII value
 0000(0000)  FC D1 E2 03 C2 05 80 B9 89 46 FE 8B 5E FE 8B 07      +  F  .
 0016(0010)  CD 05 90 83 7E 0A 00 7E 1D C7 07 00 00 83 FF FF    =   ~ ~
 0032(0020)  74 5A 8B DF D1 E3 83 BF 6A B2 08 75 4F 0B F6 75    tZ    +j*.uO  u
 0048(0030)  3B B8 0A 00 EB 39 8B 46 0A F7 D8 8B 5E FE 89 07    ;   9 F     .
 0064(0040)  83 FF FF 74 24 8B DF D1 E3 83 BF 6A B2 08 75 19      t$     +j*.uv
 0080(0050)  0B F6 75 05 B8 0A 00 EB 03 B8 01 00 50 56 B0 0A     u        PV*
 0096(0060)  50 9A FD 07 18 00 83 C4 06 E9 2D 01 B8 02 00 50    P  ^  -  -    P
 0112(0070)  56 B0 09 50 9A FD 07 18 00 83 C4 06 8B C6 BA 0C    V* P   ^  -  ·
 0128(0080)  00 F7 EA 05 06 A4 50 FF 76 0C 9A B1 00 30 04 83          P v  * 0
 0144(0090)  C4 04 89 46 F8 89 56 FA 0B D2 7C 10 7F 07 81 7E    -  F  V   ¦>.  ~
 0160(00A0)  F8 B5 00 76 07 C7 46 FC 03 00 EB 14 83 7E FA FF      v  F        ~
 0176(00B0)  7F 0E 7C 07 81 7E F8 48 FF 73 05 C7 46 FC 02 00    . ¦  ~ K s  F
 0192(00C0)  8B C6 D1 E0 D1 E0 D1 E0 8B 56 FC D1 E2 03 C2 05               V    +
 0208(00D0)  AE BD 89 46 FE 8B 5E FE 8B 07 29 46 0A 83 7E 0A      F  .   )F   ~
 0224(00E0)  00 7F 03 E9 A9 00 C7 07 00 00 8B DE D1 E3 81 BF      .            +
 0240(00F0)  14 A2 01 80 74 27 8B DE D1 E3 83 BF 6A B2 0D 74        t'     +j* t .

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```







組合語言版之魔奇音效卡 DEMO程式

/MDog

一、前言

各位魔奇音效卡的使用者，你們除了使用魔奇音效卡來玩GAME或欣賞現成音樂、音效之外，是否想扮演設計者的角色呢？有關音效的製作方面，超級作曲家、音色製造機已經是個好工具了，當我們完成一首作品之後，便可將之灌進音樂點唱機裡，一享作曲之樂。沒有作曲經驗的讀者不妨到坊間買本當今流行歌譜試試！！

但一些對程式設計有興趣的讀者來說，所製作的曲子、音效，只能使用標準的機種音樂點唱機來「放」，未免讓人覺得魔奇音效卡「小片了一點」！

筆者簡單的告訴各位，欲學習寫程式控制魔奇音效卡，解讀手冊七『程式設計師』之DEMO程式是「標準」的開始。

DEMO程式有 C 和 BASIC 兩種版本，現在問問自認爲是 C 或 BASIC 的高手們，你們看得懂那DEMO程式了嗎？若懂，那我沒話說！若不懂，那確是個殘忍的事實，因爲不論是 C 或 BASIC 版的，它們都呼叫了組合語言副程式來做低階的處理，所以只會 C 或 BASIC 的讀者對那DEMO程式可能會知其然而不知其所以然。

想要知其所以然的話，「最好」是具備有低階的「知識」，而筆者提出本篇的「另一個目的」便是想藉此讓各位同好對魔奇音效卡的動作原理，有初步的概念。

有興趣的，看了以下的說明及程式，你可能就知道了！

二、與魔奇音效卡溝通的介面

1.埠0388H和0389H

有概念的讀者都知道可使用埠的 I/O 指令（如 BASIC 的 POKE() 和PEEK()、C 語言的inport()和outport()、組合語言的IN和 OUT …）來控制魔奇音效卡，但 I/0 的資料爲何？雖然資料都列於手冊七裡，但筆者現在尚未完全搞清楚，還得請先進幫忙！

2. SOUND驅動程式

只要玩過魔奇音效卡所附軟體的讀者，應對它不陌生吧！它是魔奇音效卡公司所提供的「次級」介面，此程式將各功能(FUNCTION)予以編號，程式師只要將欲使用的功能編號及所需之參數緩衝區位址傳給驅動程式，一切就OK了！

不要忘了，驅動程式最終還是要以埠的 I/0 指令與魔奇音效卡溝通，故筆者稱它爲「次級」的；也不要忘了，設計此類程式的目的就是要「節省程式設計者之生命」的！所以所附的可執行程式幾乎都使用了這個驅動程式，當然DEMO程式也不例外嘍！所以各位先搞懂驅動程式再說，以後有興趣再去對埠 I/0 吧！

有關如何使用以上二種介面，資料都列於手冊七裡，有待各去「解」了，以下筆者僅列出說明部分與DEMO程式有關的資料，若有不詳之處請多多包涵！

三、ADDEMO 程式說明

1.程式

此程式是筆者根據 C 語言版的DEMO程式翻版而成

，而程式是組合語言古老而標準的.COM格式檔，在此不再說明如何組譯了，若實在有問題者，向別人請教一下吧！而程式執行的結果與其它二種版本是一模一樣的。筆者認為從翻版對照中，可以很容易瞭解其原理，故提出此程式供讀者們參考，希望各位能接受！

2.如何傳遞資料給驅動程式

☆規定使用中斷 65H

呼叫方式	組合語言指令
SI=功能編號	MOV SI，功能編號
ES:BX=參數緩衝區位址	PUSH SEG參數緩衝區名稱
(分段:相對)	POP ES
	MOV BX，OFFSET參數緩衝區名稱
呼叫中斷65H	INT 65H
傳回:	
AX=傳回碼(手冊未列出)	AX值隨你利用了

驅動程式（中斷65H)會改變AX、BX、CX、DX、ES、SI、DI等暫存器的值，在呼叫前要記得把該保存的值保存起來！若是使用 C 或PASCAL所提供的中斷函數，應該不用擔心這個問題。或是像DEMO程式那樣，呼叫組合語言副程式也可以。

3.如何檢查驅動程式是否已載入

☆檢查中斷 65H 向量

	中斷65H向量值
驅動程式未載入	0000:0000
驅動程式已載入	XXXX:02EF (XXXX值視「時機」而定)

故程式裡可比較中斷 65H 向量的IP值是否為 02EFH，若是則代表已載入，而達到檢查的目的。否則驅動程式未載入，卻去執行INT 65H 的話，將是百分之百大當機！

4.參數緩衝區

定義：

```
buffers dw 5 dup(? )
```

此緩衝區是筆者根據驅動程式各功能之需而定義的，其原則是方便、夠用就好，而其目的是用以傳遞參數用的，詳情請見2.及程式之說明。

5.音符資料

☆每3 BYTE記錄一個音符

音符資料陣列中，每 3BYTE 為一個音符資料欄，其格式為：

BYTE 0	BYTE 1	BYTE 2
音符編號	Time Num	Time Den

音符編號：如 0 代表 MIDDLE C，詳情請見手冊七P8之表。而 Time Num/Time Den 是音符演奏的長度（其中 Num、Den 分別代表分子、分母的意思），資料於手冊七第 9 頁已有說明，在此筆者再將之以另一種模式呈現給各位， 以下是 4/4 拍曲子之 Time Num/Time Den 值列表。（不好意思，筆者漏掉了附點十六分音符，其值為1.5/4)

Time Num	16	12	8	6	4	3	2	1
Time Den	4	4	4	4	4	4	4	4
音符	𝅝	𝅗𝅥.	𝅗𝅥	♩.	♩	♪.	♪	𝅘𝅥𝅯

Time Den 皆為 4 是因為每小節有 4 拍，而DEMO程式所演奏的是無延遲的音符，若要延遲則再說了。還有寫於音符陣列中的 Time Num/Time Den 值都經過約分了，而末尾的 100，100，100 是程式用以辨別結束的記號，讀者們若不高興如此的話，當然可以改變它。有了以上資料後，讀者們是否有辦法將音符資料改成別首曲子呢？

6.何謂音符佇列

它是驅動程式所提供的一塊大小有限的緩衝區，當程式將音符資料逐一傳給驅動程式時，驅動程式便逐一的先將之放入那塊緩衝區裡，暫時不「演奏」出來，等一大堆音符都放好之後，程式再下一道「開始演奏」的命令，然後驅動程式才開始逐一的奏出佇列中的音符。而程式下達命令之後，就可以馬上做其它的動作了（但DEMO程式是等演奏完畢才離開的），如此便可產生所謂的「背景音樂」，有趣吧！

7.未說明的資料

有的是讀者自己參考手冊即可的，有的是筆者還不大清楚的，若那裡有了問題，建議你先「照抄」了再說吧。

四、結語

相信讀者們當中，已有對魔奇音效卡瞭解更多的，其實筆者本身亦有許多問題有待別人指點迷津，在此希望各位能將自己的心得多多發表出來，加入這個有趣的行列！

```
;程式名稱：ADDEMO.ASM
;          DEMO of (AD)_SOUND
;程式語言：[iAPx86 Assembly][MSDOS]
;作    者：MDog
```

;以下定義常數

```
fSDInit             equ    0
fSDRelTimeStart     equ    2
```

```
        fSDSetState       equ    3
        fSDGetState       equ    4
        fSDFlush          equ    5
        fSDSetMode        equ    6
        fSDGetMode        equ    7
        fSDSetRelVolume   equ    8
        fSDSetTempo       equ    9
        fSDSetTranspose   equ    10
        fSDGetTranspose   equ    11
        fSDSetActVoice    equ    12
        fSDGetActVoice    equ    13
        fSDPlayNoteDel    equ    14
        fSDPlayNote       equ    15
        fSDSetTimbre      equ    16
        fSDSetPitch       equ    17
        fSDSetTickBeat    equ    18
        fSDNoteOn         equ    19
        fSDNoteOff        equ    20
        fSDTimbre         equ    21
```

;程式開始

```
mcod    segment
        assume  cs:mcod,ds:mcod,ss:mcod,es:mcod
        org     100h
main    proc
        mov     ax,3565h          ;檢查驅動程式是否已載入
        int     21h
        cmp     bx,int65ip
        je      $+12              ;若已載入跳至
        mov     ah,09h
        mov     dx,offset st0
        int     21h
        jmp     a03

        mov     si,fSDInit        ;重設驅動程式
        call    csnd

        mov     si,fSDSetState    ;設定驅動程式於除能狀態
        mov     buffers,0
        call    csnd

        mov     si,fSDSetMode     ;設定爲旋律模式
        mov     buffers,0
        call    csnd

        mov     si,fSDSetTickBeat ;設定1拍爲4個系統時間
        mov     buffers,4
        call    csnd

        mov     si,fSDRelTimeStart ;設定相對起始時間
        mov     buffers,0
        mov     buffers[2],1
        call    csnd

        mov     si,fSDSetTempo    ;設定節拍數爲100
        mov     buffers,100
        mov     buffers[2],0
        mov     buffers[4],1
        call    csnd

        mov     si,fSDSetActVoice ;使用主動聲調0
        mov     buffers,0
        call    csnd

        mov     si,fSDSetTimbre   ;設定音色資料
        mov     buffers,offset marimba3
        mov     ax,ds
        mov     buffers[2],ax
        mov     buffers[4],0
        mov     buffers[6],1
        call    csnd

        mov     di,offset melodie ;DS:DI=Address of melodie
a00:    cmp     byte ptr [di],100 ;如果資料爲100表示曲子結束
        je      a01
        mov     si,fSDPlayNote    ;將音符資料逐一傳給
                                  ; 驅動程式佇列
        xor     ax,ax             ;AX=0000H
        mov     al,[di]
        mov     buffers,ax
        mov     al,[di+1]
        mov     buffers[2],ax
        mov     al,[di+2]
        mov     buffers[4],ax
        call    csnd
        add     di,3              ;DI=DI+音符資料長度(3byte)
        jmp     a00

a01:    mov     si,fSDSetState    ;致能驅動程式開始演奏
                                  ; 佇列內之音符
        mov     buffers,1
        call    csnd

a02:    mov     si,fSDGetState    ;等待直到演奏結束
        call    csnd
        cmp     ax,0              ; AX=0演奏結束
        jne     a02               ;    1正在演奏

a03:    mov     ah,4ch            ;結束程式
        int     21h
main    endp
csnd    proc                      ;呼叫驅動程式之副程式
        push    bx
        push    es
        push    si
        push    di
        mov     bx,offset buffers
                                  ;ES:BX=Address of buffers
        push    ds
        pop     es
        int     65h
        pop     di
        pop     si
        pop     es
        pop     bx
        ret
csnd    endp
```

；變數區域

```
int65ip  dw 02efh        ;驅動程式載入後中斷65H之IP值

st0      db 07h,'SOUND_driver not installed !',10,13,'$'

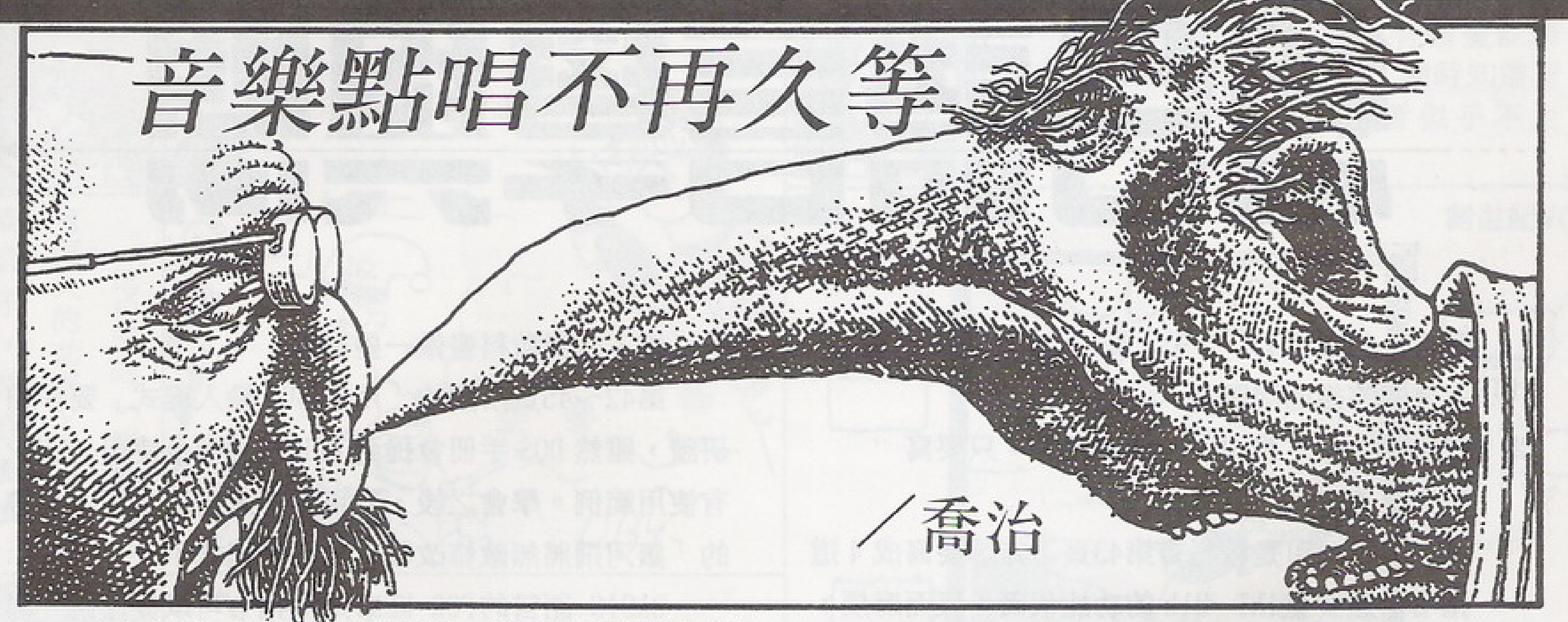
buffers  dw 5 dup(?)  ;傳遞參數的緩衝區

marimba3  dw 0001h,0005h,0005h,000dh,0001h,0000h,000ah
          dw 0005h,000eh,0001h,0000h,0000h,0001h,0002h
          dw ,0001h,0000h,000fh,0001h,0000h,0009h,0003h
          dw ,0000h,0001h,0000h,0000h,0001h     ;音色資料

melodie  db  0,1,2, 2,1,2, 4,3,4, 7,1,4, 7,1,1, 4,3,4
         db  0,1,4, 4,3,2, 2,1,2, 0,2,1, 0,1,2, 4,1,2
         db  7,1,2, 12,3,2, 2,3,4, 5,1,4, 9,1,2, 12,3,2
         db 11,3,4, 9,1,4, 7,1,2, 5,1,1, 2,1,2, 4,1,1
         db  9,1,2, 7,3,2, 100,100,100     ;音符資料

mcod     ends

         end  main
```



嗨！大家好！話說我省吃儉用，終於為心愛的電腦添購了一副聲帶—魔奇音效卡，增加了不少風采。一買回來插入擴充槽後，便急著開機用超級作曲家為我的電腦製作一系列的「新聲」。起先都是一些超級迷你小品（幾個小節而已），後來野心越來越大，樂曲也越來越長（參考歌譜而來），這時候我發覺不論是使用常駐版或非常駐版的音樂點唱機，每次想要欣賞自己的長篇大作，電腦（XT＋軟碟）花在讀取資料的時間就稍嫌長了些。

我絞盡腦汁，翻爛了說明書，尋遍名師，終於找到了解決方法：把想要聽的音樂資料以及音色資料全部COPY到虛擬磁碟中。

步驟如下：

先造一部虛擬磁碟。　在有VDISK.SYS(使用PC-DOS)或 RAMDRIVE.SYS(使用 MS-DOS) 的開機片裡頭建一個CONFIG.SYS檔：

```
A>COPY   CON CONFIG.SYS
DEVICE=VDISK.SYS   260  512  200^Z
```

然後重新開機。

《使用常駐版點唱機者》

1. 將欲欣賞的音樂資料(＊.ROL)、音色資料(＊.INS)及＊.DAT拷貝到虛擬磁碟。
2. 將含有執行檔POPTMAIN.EXE的磁片放進A磁碟機，在C>提示號（註)後依序鍵入：

```
C>A:SOUND  BC000
C>A:POPTMAIN
```

即可。

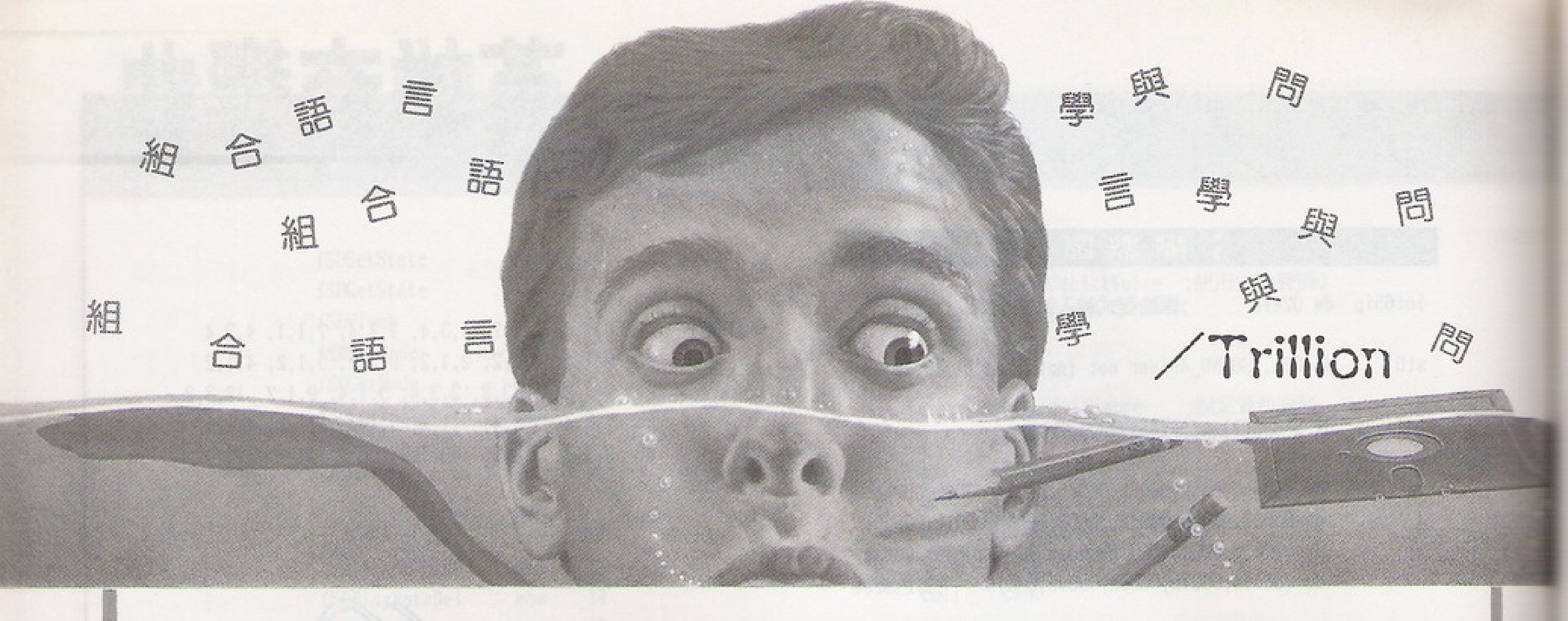
《使用非常駐版點唱機者》

1. 同《使用常駐版點唱機者》步驟 1 ， 另外還要把JUKE1.RSR、JUKEBOX.DAT拷貝到虛擬磁碟。
2. 將含有執行檔JUKE1.EXE的磁片放進A磁碟機，在C>提示號（註)後依序鍵入：

```
C>A:SOUND  BC000
C>A:MONO      (或A:ADLIB)
C>A: JUKE1
```

即可。

※註：文中的C>視你的虛擬磁碟代號而定。



組合語言學與問

同學們，上課了！先來回答幾個問題—

問：在 BASIC 中，想印出一個字元 A，只要寫
PRINT "A"
就可以了，可是教科書第43頁下方卻要寫成 4 道指令，還要查INT 21h 的功能代碼，反而麻煩，不如用 BASIC 寫程式，快而且簡單。

答：沒錯。用組合語言寫程式，表面上程式碼是比較長，但是你可知道
PRINT "A"
這道指令編譯成組合語言會有幾道指令？絕對不止10道指令。其他 BASIC 指令也是一樣。程式在寫的時候比較快，可是執行的時候就慢了。你如果想寫個高速動畫的遊戲，像氙星異形II、風馳電掣等，就非得採用組合語言不可。

問：執行INT 20h「把控制權交回給 DOS」是什麼意思？

答：就是結束程式，A>（或C>等）重新出現。

問：程式的最後一定要執行INT 20h 嗎？如果是，為什麼有些遊戲不能回到 DOS 下？

答：(1)不一定。結束程式的方法有好幾種，視你的需要而定。
(2)如果不讓遊戲程式執行到這些結束程式的指令，就很可能無法回到 DOS 下。假如你需要將硬碟PARK，就只好重新開機。

接下來對教科書做一些補充：

第42～45頁所講的「用 DEBUG 輸入程式」要仔細研讀，雖然 DOS 手冊會提到 DEBUG 的指令使用，卻少有使用範例。學會之後，就可以用來輸入本期PC地帶的「銀河飛將無敵修改程式」裡的程式了。

BASIC 語言的FOR-NEXT迴圈指令可以從任何一個數遞增或遞減，而不限制每一回只能加一或減一，而組合語言的LOOP迴圈指令只能每次減一，遞減到零為止。所以第52頁說LOOP指令不像 BASIC 語言的 FOR-NEXT迴圈指令那麼一般化。

第三章、第四章分別有一處印刷錯誤的地方：第39頁第四段開頭「附錄 E」應該為「附錄 D 的表 D-1」； 第55頁倒數第 4 行「而 DL, 0」應為「而MOV DL, 0」。

本月建議的研習進度是第五章「十六進位數值顯示」、第六章「字元讀取」和第七章「程序」。

咱們下個月見。

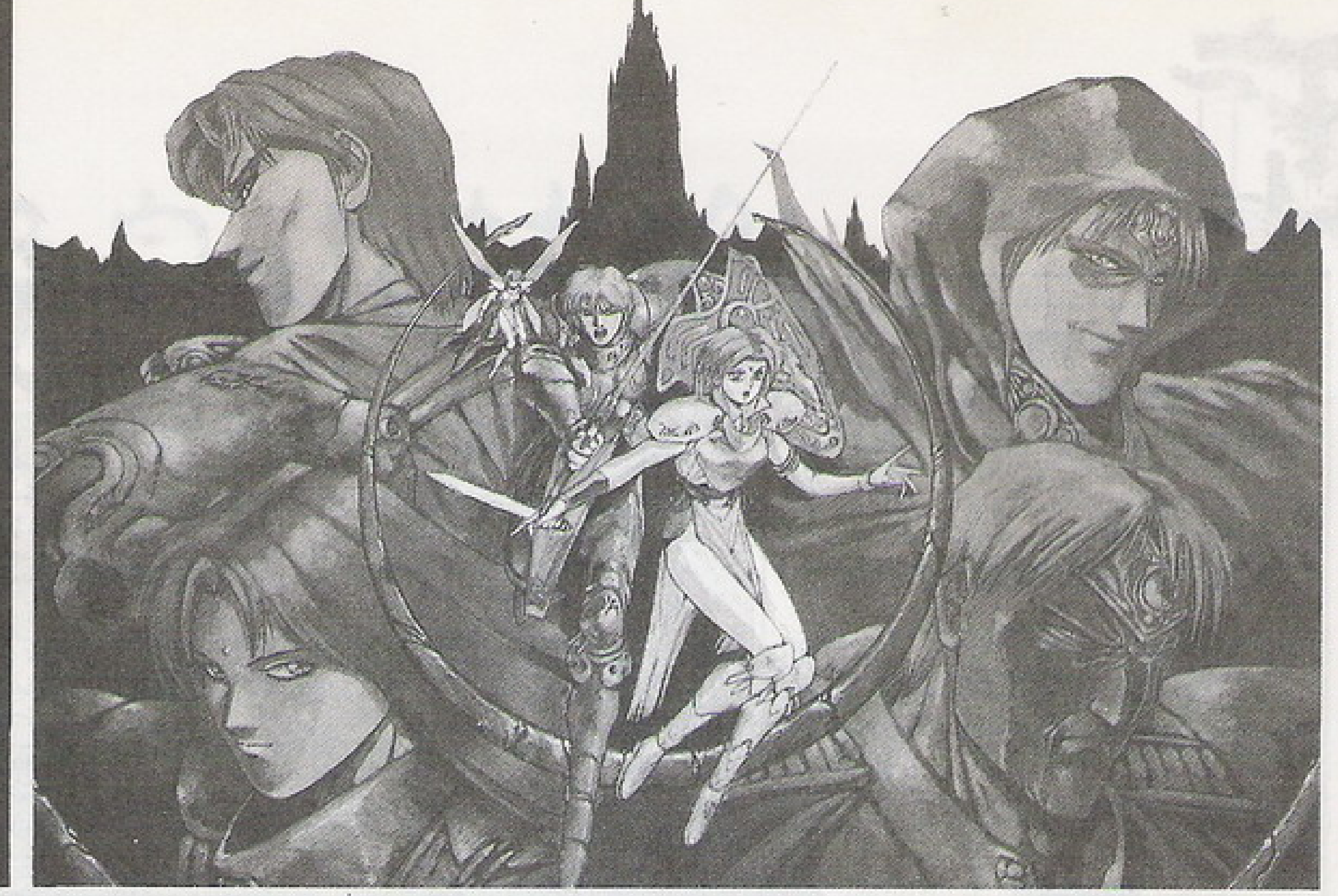
*　*　*

本專欄採取指定教科書方式，讀者自行研讀遇有疑難，可來信發問，筆者將就自己所知為大家解答。

教科書：Peter Norton組合語言全書（原書第二版），陳建同譯，格致出版，儒林印行。

所需要的軟硬體設備：一部IBM PC相容電腦、至少256K的主記憶體、一部軟式磁碟機、3.0 版以上的 PC-DOS或MS-DOS（要有 DEBUG.COM ）以及組譯程式（Microsoft 公司的Macro Assembler 5.0 版以上，或是 Borland 公司的Turbo Assembelr ）。

華山論GAME





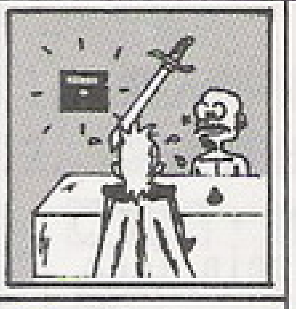
RPG中的「毒擊術」有強大的功用，毒莫毒過安公子，待我施展…



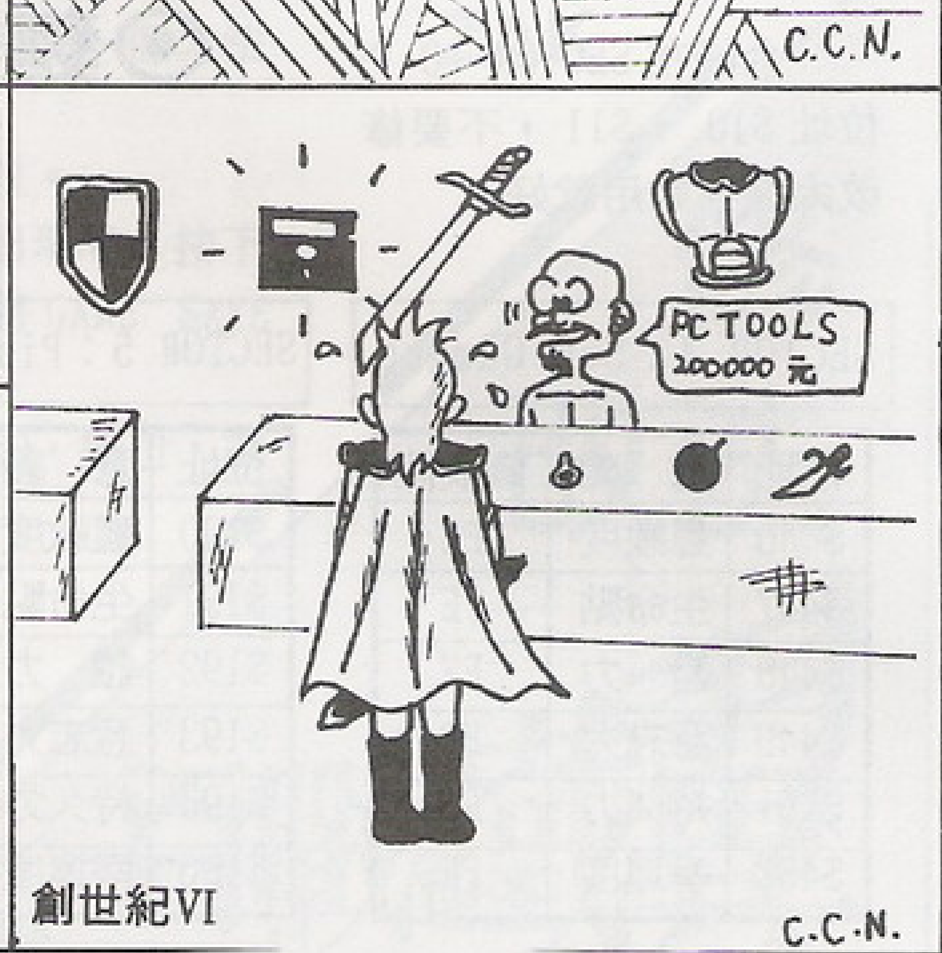


為打倒靖南王，須先收齊八劍，使八劍合一，但組合前要先念一口訣，現在請跟我一起唸…



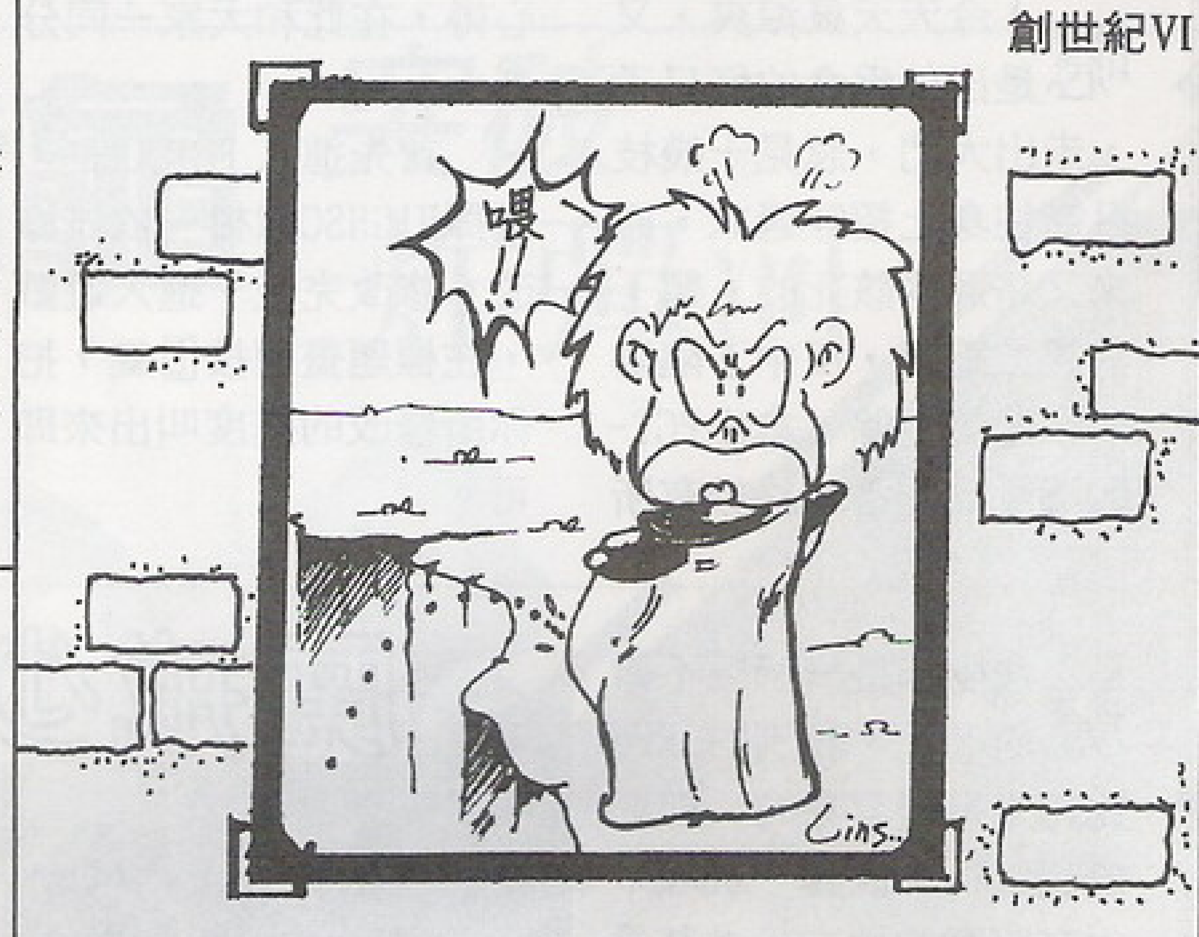


為了拯救不列顛尼亞，我日夜存錢，希望能買到最強力的武器，打倒魔王。什麼？！還差15萬！





Britain城的博物館內有幅畫能將聖者的一舉一動顯示出來，隨時知道聖者的動向，不過這位聖者似乎不太高興…





在眾多法術中，隱身術是我的最愛，它可以讓人幾乎忘了我的存在。



※「告示」諸位漫畫大俠，如果您覺得自已的畫風獨樹一「格」，我們竭誠地歡迎您投入這個園地，一展身手。

烏龍吸血鬼 修改篇



—黃昱仁

嗯！今天天氣涼爽，又是出外覓食的好日子，走出大門，忽見十幾枝弓箭往身上招呼過來，原來又是那些該死的人類，我趕忙追上，反中了陷阱。在悲憤之餘，拿出PCTOOLS亂改一番，終於有所心得，在此和大家一同分享。

首先進入 PCTOOLS，選擇HIGHSCOR檔，依表修改。修改完後，進入遊戲，在標題畫面按L鍵，把你所修改的進度叫出來即可。

SECTOR：0000

位址	意義	修改值
$102～$121	第0～9關人數	註1
$122～$141	關數	0000～1300（註2）
$142～$161	第0～9關的分數	0000～FFFF

註 1：人數不可過高，最好在 9 人以內，否則每滿 50000 分又會跳回 1 人。

註 2：關數修改值要減 1，如：第一關是0000，第二關是0100，第三關是0200。

註 3：每關關數、人數、分數皆占 2Byte。

魔戒少年屬性修改法

◎麵包

魔戒少年是一個很不錯的 RPG，和別的 RPG 比起來是蠻容易的。但對於我這種「肉腳」玩起來也有困難的地方，尤其是那一看就會吐的屬性，打沒幾下就去見閻王了，所以便拿出了那最可怕的法寶PC-TOOLS大肆修改一番。

此修改法只列出三位隊員的位址，而其他的隊員，只要在加入後尋找其名字即可找到，其起始位址不是$190就是$446。這邊有一點要注意的，就是屬性是在名字的前面而不是後面。

金錢在 SECTOR 0，位址 $10、$11，不要修改太多，夠用就好。



SECTOR 4：Frodo Baggin

位址	意義	修改值
$190	靈敏度	FE
$191	生命點	FE
$192	體　力	FE
$193	意志力	FE
$195	持久力	FE
$196	幸運度	FE

SECTOR 4：Sam Gamgee

位址	意義	修改值
$446	靈敏度	FE
$447	生命點	FE
$448	體　力	FE
$449	意志力	FE
$451	持久力	FE
$452	幸運度	FE

SECTOR 5：Pippin Took

位址	意義	修改值
$190	靈敏度	FE
$191	生命點	FE
$192	體　力	FE
$193	意志力	FE
$195	持久力	FE
$196	幸運度	FE



猴島小英雄 攻略補充

／周昕



說實在的，Mr.Trillion的攻略眞的寫得很好（不像有些攻略，把遊戲中的精義都刪掉了，讀起來枯燥無味！）但是在第26期165段中卻有個小缺點。

165段中說，食人族提醒如果沒有the Eadhay of the Avigatornay包準會迷路，其實這是英文中的密語。當談話內容不願被外人知道的時候，便會用這種方法：把每個字的頭一個字母放到字尾，然後再加上一個ay的音。於是我們就可以把那一大串字母還原成the head of navigator（領航員的頭），這也就是爲什麼我們要把那本How to Get Ahead in Navigating（a-head分開來是a Head－一個頭）送給食人族來換得那個有魔法的導航頭。

忍者龜 突破炸彈河



相信各位曾經「拼」過忍者龜的玩家，對第二關的「臭水溝」一定大感頭痛吧！不過嘛，本人可是一位動作GAME的高手，這種小水溝也想難倒大爺我！電腦那能跟我的比！不久便發現了一個方法：

1. 先進入河裡。
2. 當畫面出現時，按下CTRL+S，將GAME SAVE起來。
3. 按下CTRL+Q，按Y，選重新開始，再選載入儲存的遊戲就行了。

弄好以後，可讓河中的時間停止，也能把電流發射口堵住，讓它放不出電來，如何？夠帥吧？

／ZAK

百戰鐵翼 修改法

／霖

各位同志在殺敵時是否會覺得武器不夠用呢？別急，在下有方法，用此方法後，就可以把飛彈拿來當機槍用。方法如下：

進入PC-TOOLS按搜尋LHX.EXE這個檔。

(1)武器：

輸入F3 29 84 6A F3 79

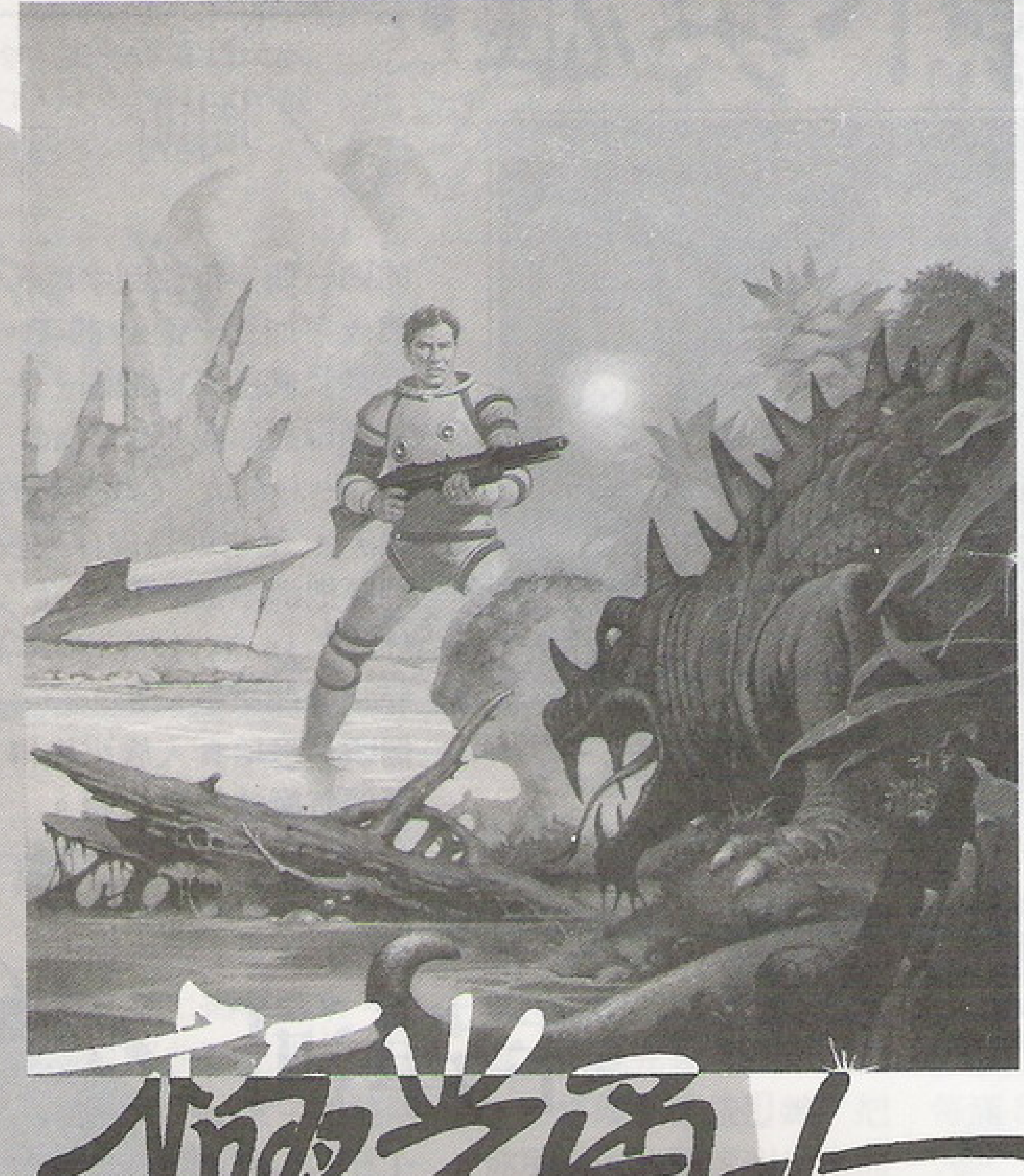
改成F3 90 90 90 90 79

(2)油料：

輸入04 26 29 87 76 02

改成04 26 29 90 90 90

但是武器用一陣子以後會射不出來，沒關係，換成機槍打一會兒，然後再換回來就好了。另外還有一件事，就是如果被打中油箱那就………。



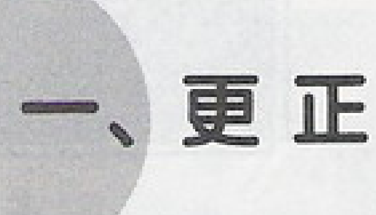
極光勇士

修改篇更正、補充

／王嘉銳
&
胡舜元

極光勇士是一個畫面很精緻，結構非常好的遊戲。在看過軟體世界雜誌第二十期的修改篇後，立刻就照著上面所說的試試看，結果果然不錯，看到了幾種沒看過的物品。

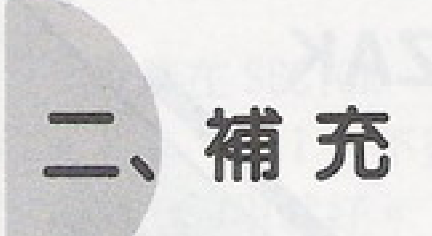
但我覺得可以修改的應該不止這些，而且這個修改篇中有些地方好像有錯，因此我就把P.VAR這個儲存檔叫出來重新研究，結果發現了其他有趣的東西。下面就是將我所發現的經過整理後，以更正、補充、發現三方面敘述。各位有興趣的話，快拿出PC-TOOLS來修改一番吧！



一、更正

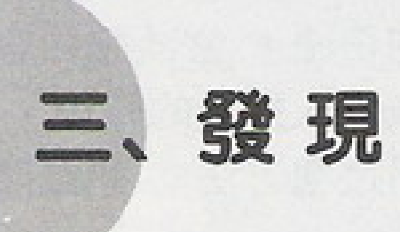
1.在軟體世界雜誌第二十期中，有提到身上帶的物品，位於sector 0的00～08，但在圖表上卻只劃了八個位置，為不使各位讀者弄混，特提出更正（圖一）。

2.另外在二十期中也有提到貯物艙的位址在Sector 1，位址43～151（中間以00隔開）中，但我查證的結果應該只有從位址43～149而已（圖二）。



二、補充

修改篇中有錢和子彈的修改，我第一次看到時，好興奮！（嘿嘿！終於能高興的痛宰那些不知死活的智障機器人了！）立刻就修改成最大值FF FF和FF，但進入遊戲後，卻發現怎麼通通變負數了？經過我研究後，終於發現原來電腦是很『公平』的把最大值FF FF平分，一半正數，一半負數。因此錢的最大值是7FFF，32767元；子彈則是7F 127顆。最後要忠告各位讀者，數量一但為最大值後，千萬別再加，如賺錢，否則…嘿嘿！試試看就知道！



三、發現

1. 各位讀者在看第二十期修改篇時，可有注意到物品代碼只有02～2E，而沒有01和2F？這對好奇心超重的我來說，當然是要追根究底一番啦！經過試驗後，我發現原來01就是電路受損時那美麗的隕石洞，而2F呢？它是任何東西，但就是不能用，欲知此深奧的哲理，一言難盡，自己試試便知。

2. 在Sector 0位址第12，是自己手上所拿的東西，如雷射劍、槍等（圖一）。

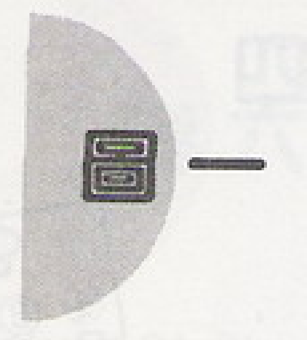
3. 在Sector 1, 各個貯物艙位址下面，是電器間的位址（圖二），為什麼會有72個位址？原本應該只有36個才對啊！（9×4＝36）那是因為它是兩個位址的值相同，在遊戲中才會出現IC，如：09

09，出來在畫面上卻只有一個09（CI-01）。為什麼會這樣？很簡單！第一個09是畫面上有的，第二個09是應有的，懂了嗎？如果應有的是09，但實有的是01（CI損壞）或0D（CI-02），那由於前不符後，這地方就會被視為損壞。

講到這裡聰明的人應該已經動了邪念，不！應該說是有了點子了。既然知道第二個地址是應有的，那如果通通改成一個數，不就方便多了？（如改成09（CI-01），以後只要把CI-01一直往電器間送，就不必為了買各式各樣的IC修補電器間而到處跑。）

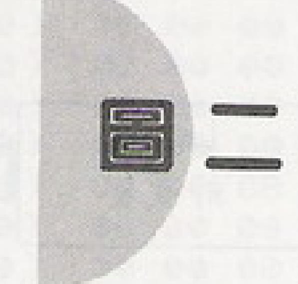
答對了！但千萬不可太懶，通通改成00，因為電腦還是有點「啊噎」，雖然已經告訴它應有的是00了，但它還是會視為損壞，（此事我一直一直想不透，只有依剛才所說之法解決）。

再下來要告訴各位電器間在修改時的排列。（說明書上的排列見圖四）電器間在修改時是18個位址為一間（前面說過），但這並不表示在PC-TOOLS中修改時，電器間的位址從上往下跟遊戲中從左往右的排列一樣，而是第二艙（補給線路）、第一艙（防護罩線路）、第四艙（操控線路）、第三艙（氧氣線路）的排列。所以你修改了Sector



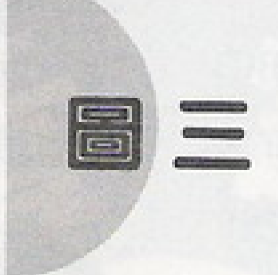

```
PC Tools Deluxe R4.21                                          Vol
--------------------------------File View/Edit Service-----------
Path=A:\*.*
File=P.VAR              Relative sector 0000000, Clust 00064, Disk

Displacement ----------------- Hex codes--------------------
 0000(0000)  00 10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 1B 00 00 00
 0016(0010)  00 00 00 00 00 00 00 0A 00 00 00 00 00 00 00 00
 0032(0020)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```


```
PC Tools Deluxe R4.21                                          Vol
--------------------------------File View/Edit Service-----------
Path=A:\*.*
File=P.VAR              Relative sector 0000001, Clust 00073, Disk

Displacement ----------------- Hex codes--------------------
 0000(0000)  0A 04 05 05 04 07 02 06 04 03 0A 0B 05 0B 0A 08
 0016(0010)  07 02 02 03 04 05 06 03 08 0A 04 05 05 04 07 02
 0032(0020)  06 04 03 0A 0B 05 0B 0A 08 07 02 1C 00 00 00 00
 0048(0030)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0064(0040)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0080(0050)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0112(0070)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0128(0080)  00 00 00 00 00 09 00 0E 00 14 00 15 00 0F 00 16
 0144(0090)  00 11 00 13 00 17 00 09 09 0E 0E 14 14 15 15 0F
 0160(00A0)  0F 16 16 09 09 0E 0E 14 14 09 09 0D 0D 14 14 15
 0176(00B0)  15 11 11 16 16 09 09 0D 0D 14 14 17 17 13 13 09
 0192(00C0)  09 14 14 13 13 16 16 09 09 13 13 16 16 09 09 12
 0208(00D0)  12 09 09 14 14 12 12 14 14 17 17 12 12 17 17 02
 0224(00E0)  00 03 00 04 00 05 00 06 00 07 00 08 00 0A 00 0B
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

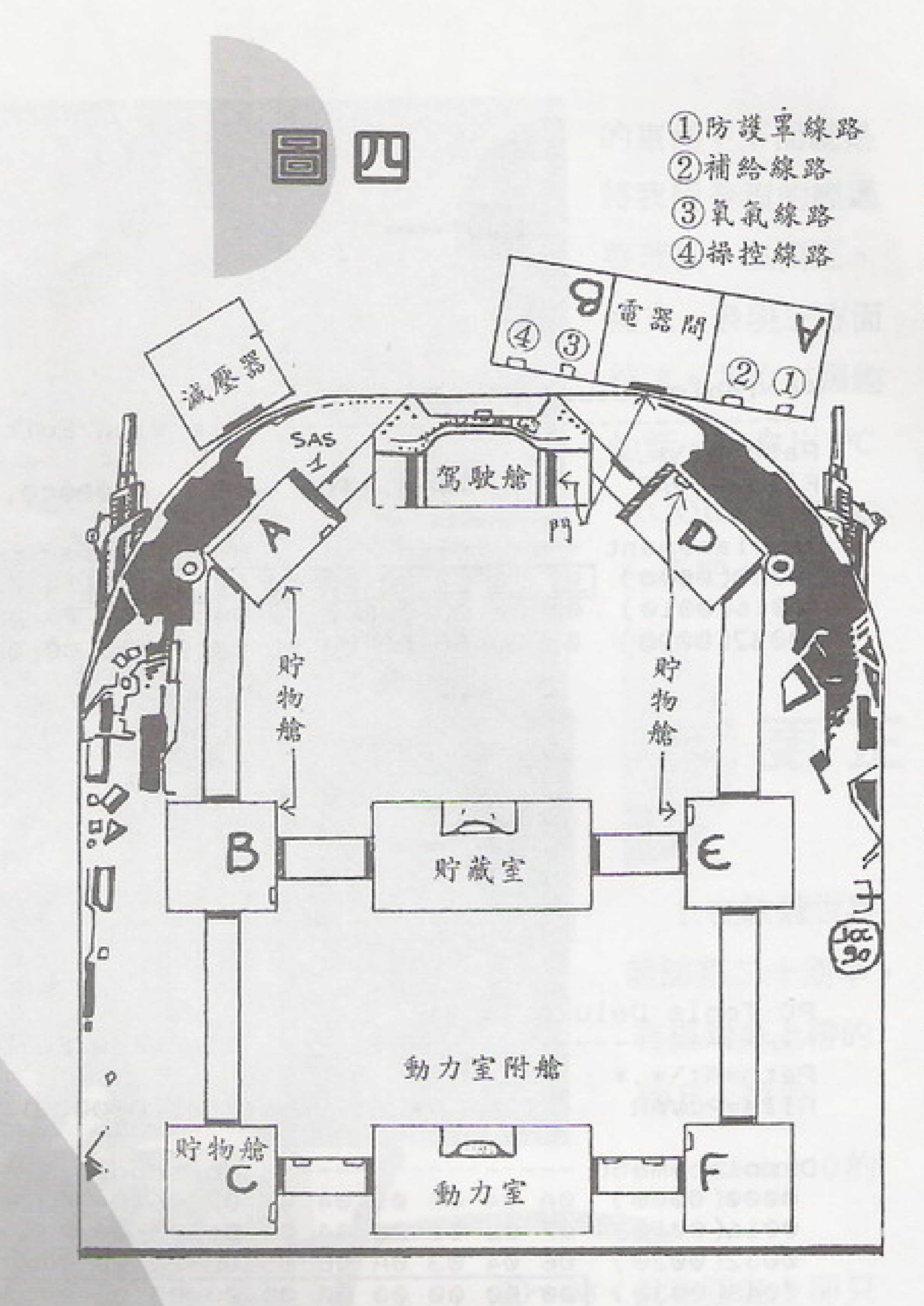




```
PC Tools Deluxe R4.21                                          Vol
--------------------------------File View/Edit Service-----------
Path=A:\*.*
File=P.VAR              Relative sector 0000000, Clust 00064, Disk

Displacement ----------------- Hex codes--------------------
 0256(0100)  C8 00 C8 00 C8 00 C8 00 C8 00 A0 00 00 00 00 00
 0272(0110)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0288(0120)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0304(0130)  1A 1A 1A 1A 00 1A 07 00 00 00 07 07 07 07 07 07
 0320(0140)  07 07 07 07 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0336(0150)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0352(0160)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0368(0170)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0384(0180)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 DA 00
 0400(0190)  00 00 0Q 00 00 01 0C 00 AE 00 BB 00 40 00 9C 00
 0416(01A0)  C4 00 8B 00 38 00 50 00 B5 00 32 00 00 00 00 00
 0432(01B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0448(01C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0464(01D0)  64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00
 0480(01E0)  64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00
 0496(01F0)  64 00 64 00 64 00 64 00 00 02 03 04 05 06 03 08
```

1位址151～168第一部份後，進入遊戲卻會發現修改的是左數來第二艙，這點必須注意。

4. 電器間的位址再下來是動力室附艙存放MT電路的地方（圖四、圖二、圖三），跟貯物艙一樣，中間以00隔開。從開始到結尾部分，在遊戲中是靠近C室的那一邊開始到靠F室結束（圖四）（此地方需體會，最好先把太空船走熟）。裡面MT電路之代碼請見軟體世界雜誌第二十期。



5. 動力室附艙位址的下面，是貯藏室（圖三）。貯藏室一共有九個，排列方式是最先修改的為第一艙，其他依次排列。

各位讀者有沒有注意到每一艙都有三個位址（這可不是我亂畫！）？那是因為第一個位址為貨品代碼（圖五），第二、三位址為 CR（也就是錢）量。CR 值最大值為 7FFF（老套！），也就是 32767 CR（這可自由調整，剛才讀的，這可用上了吧！）

我試過拿錢為32767 CR的貨品去賣，也只不過賣幾百塊錢而已，因此錢數也只是隨自已高興，似乎並沒有太大用處。

6. 再下來是登陸艇的位址（圖三）。登陸艇一共有三個艙，修改方式也跟貯藏室一樣。（除了一個叫貯藏室，一個叫登陸艇之外，其他都一樣。）

7. 太空船上的貯物艙 ABCDEF 在修改時的排列從上往下並不是 ABCDEF，而是 ABCFED 的排列（圖四）。（貯物艙的修改位置見本文一更正的第二項）

8. 遊戲進行中有時候要航行到別的星球去，若你為了節省油料或找刺激（心情不好時，打打那些智障也是原因之一），就可能會還常速航行。

這時候雷射炮和導向飛彈就很重要啦！（這是當然的！）各位讀者們可修改 Sector 1 位址380和382（圖三）。380是飛彈數量，最高值是7F，127顆；382則是雷射炮的位址，00時是普通雷射炮，修改成02後就變成超級重型雷射炮了。各位修改完後，就可以去找那些太空海盜試武器去了！

9. 最後要告訴各位讀者的，是位於 Sector 0 位址464～502的各部分。這部分是一些數據，電腦在讀取進度時，除了這一篇文章所說的各部分外，還會讀一些百分率（就是在主控台或動力室電腦察看時，那些座艙狀況、左噴射引擎…的百分比數據）。

這些數據最好的狀態是64（也就是100％），中間都以00隔開。（圖六）數據中位在位址476的我還不知道是什麼，這就麻煩各位讀者們試看看啦（圖六）！

其他的依次是左噴射引擎、右噴射引擎、座艙狀況、主油箱、備用油箱、不知、補給線路、防護罩線路、操控線路、氧氣供應線路、左動力補給迴路、壓縮動力迴路、引擎預熱裝置、離子分解器、點火裝置、右動力補給迴路、壓縮動力迴路、引擎預熱裝置、離子分解器、點火裝置等二十個百分比數據（詳見說明書）。

這中間第 3、4、5的數據可自由調整，因為整個存檔中只有這邊是單一



大宗貨物名稱		代碼
CEREALES	穀類	01
EAU	水	02
CRYOGENE	冷凍食品	03
URANIUM	鈾	04
CARBONE	炭	05
METAUX	金屬	06
POLYMERE	塑膠	07
MEDECINE	藥品	08
PLANTES	植物	09
TRONICS	化學物品	0A
CRAY 99	IC	0B
PULSARS	脈動裝置	0C
LASERS	雷射	0D
MINES	地雷	0E
TNT	炸藥	0F



數據的（只有這裡有數據），但第7、8、9、10的百分比就不能亂改，因為這是電器間的。

記不記得在三發現的第三項中有電器間的位置？那裡才是實際的，這邊則只是數據而已，要是實際狀況並非100%，而你在這寫了個大大的64，那只要航行時損壞或查看狀況，嘿嘿！電腦立刻就會識破你的「謊言」，因此我奉勸各位讀者們－－別想動這邊的「歪腦筋」。

另外第1、2、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20幾個百分比是動力室的，我試過好像可以亂改，但不太確定，這就交給各位讀者們去試啦！

上面就是我在嘗試、研究後的發現，希望能帶給各位讀者方便，祝各位

圖六

```
PC Tools Deluxe R4.21                                        Vol
-------------------------------File View/Edit Service----------
Path=A:\*.*
File=P.VAR              Relative sector 0000000, Clust 00064, Disk

Displacement ----------------- Hex codes-------------------
 0256(0100)  C8 00 C8 00 C8 00 C8 00 C8 00 A0 00 00 00 00 00
 0272(0110)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0288(0120)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0304(0130)  1A 1A 1A 1A 00 1A 07 00 00 00 07 07 07 07 07 07
 0320(0140)  07 07 07 07 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0336(0150)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0352(0160)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0368(0170)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0384(0180)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 DA 00
 0400(0190)  00 00 00 00 00 01 0C 00 AE 00 BB 00 40 00 9C 00
 0416(01A0)  C4 00 8B 00 38 00 50 00 B5 00 32 00 00 00 00 00
 0432(01B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0448(01C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0464(01D0)  64 00 64 00 64 00 64 00 00 00 64 00 64 00 64 00
 0480(01E0)  64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00
 0496(01E0)  64 00 64 00 64 00 64 00 00 02 03 04 05 06 03 08
```

百分比數據

把邪惡的珍諾琳消滅掉，再見！

PS：

當電器間的氧氣供應線路損壞時，生命力會慢慢減少；而操控線路損壞時，電腦（主控室和動力、貯藏室）會不能使用，遇到上述情形可去電器間檢查。





WOLF 從海底出擊

相信各位讀者在玩從海底出擊這項遊戲時，都有身入其境的感覺，無論畫面或聲音，都十分細緻，且其模擬的逼真程度，更是無可厚非，尤其是U艇和驅逐艦之間的戰鬥，沒有兩把刷子還真難獲得高分。筆者便是剛買來看了控制鍵說明，不分青紅皂白便上場打擊，沒幾下子就回到指令畫面，實在相當悲慘。

不過，經過了一段時間，現在已經可說是攻無不克，只差分數高低而已，所以決定將玩此遊戲所領略的一些技巧公諸大衆，讓各位讀者及玩家可以更輕鬆的玩這項遊戲。

在這遊戲中，最難應付的，當然是美帝的驅逐艦，特別是它的機動性高，常常無法有效的利用計算器，或潛望鏡來嚇止它，打了六、七枚，才擊沈一艘驅逐艦，代價太大了。這時候，便須利用智慧來取勝，遊戲說明書上曾談到用船尾魚雷攻擊，筆者試了n次，發覺這是一個相當有效的方法，所以在這詳細的說明一遍，供各位讀者參考。

首先，發現聽到乒聲時，表示你已經在敵艦的主動式聲納搜索範圍內，馬上收回潛望鏡，打開地圖（M鍵），並且放大到敵我的位置都能看見（盡量放大），航向敵艦，拉近距離（注意引擎使用電力），待距離五百公尺左右發射噪音器，再繼續接近，待距離三百公尺，再發射噪音器，隨即調頭，這時候大概可以發現指示燈亮了，然後動力全開，故作逃逸狀，驅逐艦原本會迂迴前進，並且一邊前進一邊丟「罐子」，如今，經過你一挑釁，立刻「直線」全速追擊，因敵艦速度極快，待距離三百公尺，使用後魚雷管扁它，「雙管齊下」，過了五、六秒，轟！轟！兩聲，感覺就跟玩噴射戰鬥機看到敵機化為火球一樣，真是不得不佩服自己。（全部過程請參考附圖一、二、三、四）。

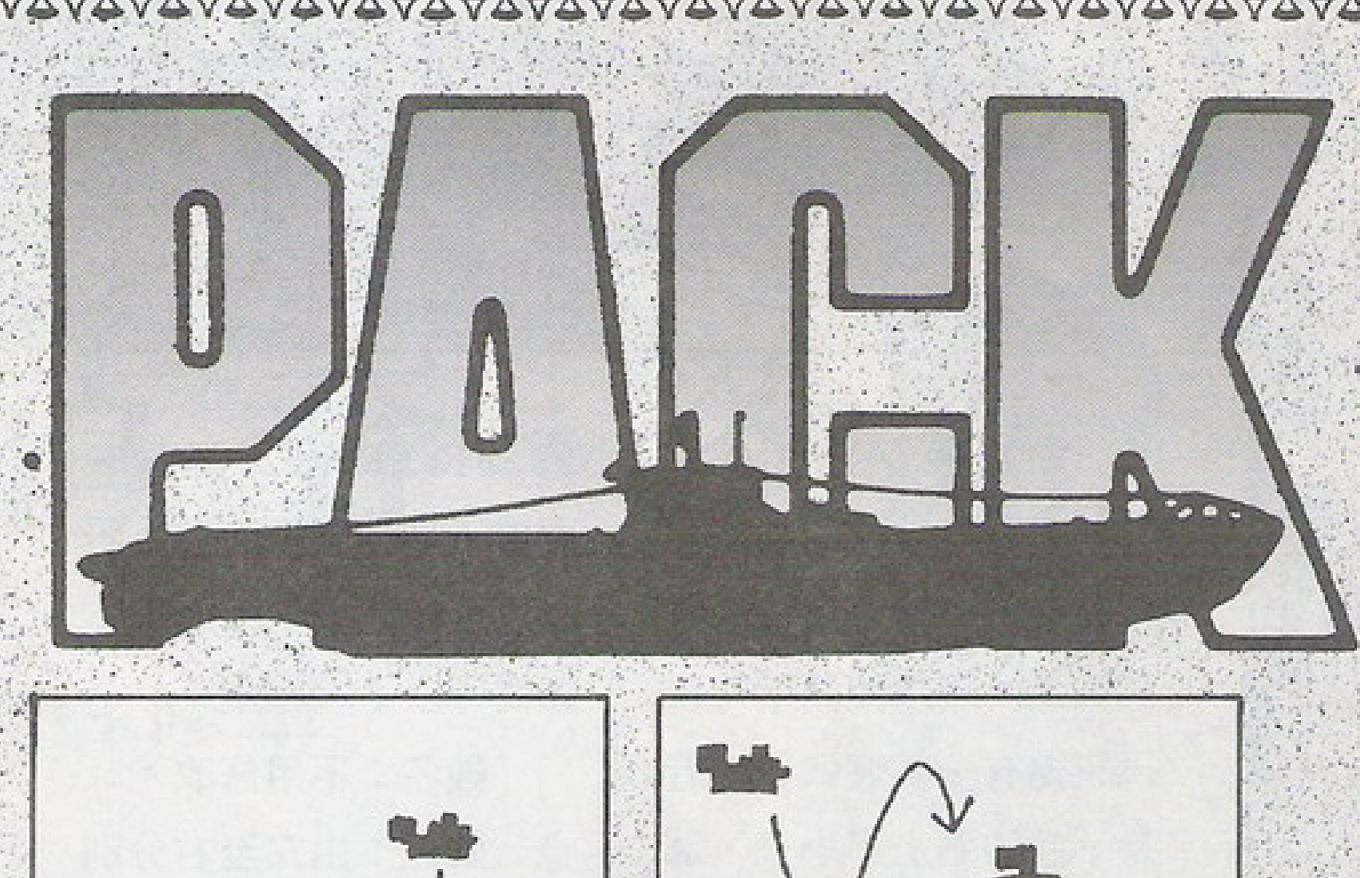
上述的情形，只是面臨一艘敵艦的挑戰，若同時遭受到兩、三艘的威脅，依樣畫葫蘆的話，恐怕還來不及擊沈一艘，自己的屍骨已經埋在海底下了。所以必須另尋他徑，通常兩艘敵艦同時發現你，你必須盡速解決其中一艘，方法就像對付一艘敵艦一樣，當然，這是可能的話是最好，但根據筆者的經驗，兩艘會同時迂迴前進（圖五），即使開始不是夾擊，也會以一艘繞行取得最佳攻擊位置（如圖六），再行夾擊，所以必須利用戰術地圖了解相對位置，算準兩艘艦艇何時通過你的方向（將潛艇方向維持向其中一艘的航向垂直，如圖七），適時發射前後的魚雷，但這必須有高超的技術，並且要使用放大至最高的戰術地圖來決定，所以機會不大，最保險的方法是潛入最深，發射噪音器，待驅逐艦離最遠時，全速衝過火線，並且升到潛望鏡深度，差不多通過火線時，艦艇恰好回到原位置，這時向後發射魚雷，保證一定擊中目標，然後再解決另一艘驅逐艦即可。此過程大概要挨兩、三個深水炸彈，但是總算活下來了，千萬不要想留在裏面等機會，除非高手，否則鐵定陣亡。（詳細過程請參考圖七、八、九、十）

話說到這，還是要各位讀者親自嘗試，不要老紙上談兵，上述的慘烈失敗情形，筆者都曾嘗過，希望各位也不要再重蹈覆轍。多多練習是有益的，提高命中率才是致勝的先機，最好能百發百中，這樣就可以避免被圍的窘境，您說是嗎？筆者特別記下一些重要的存活技巧，若能好好應用，絕對玩得過：

1. 當發現驅逐艦接近時，別忘了關掉柴油引擎，收回潛望鏡，改用戰術地圖，想誘敵時也千萬不要使用柴油引擎，否則換氣管會像蜂蜜一樣，而那些「蜜蜂」會遠遠地用艦炮打你屁股。
2. 最好先了解敵我位置（利用地圖），並看清楚有幾艘敵艦在附近再下手，下手的對象當然以驅逐艦為優先，其次再打商船和油輪。
3. 要常常變更航向，不要被逮到了尾巴。
4. 當解決完驅逐艦後，可以完全信賴計算器來擊沈商船和油輪，但不要太近發射，免得被反咬一口。
5. 決不要和驅逐艦比賽

／雷義斯

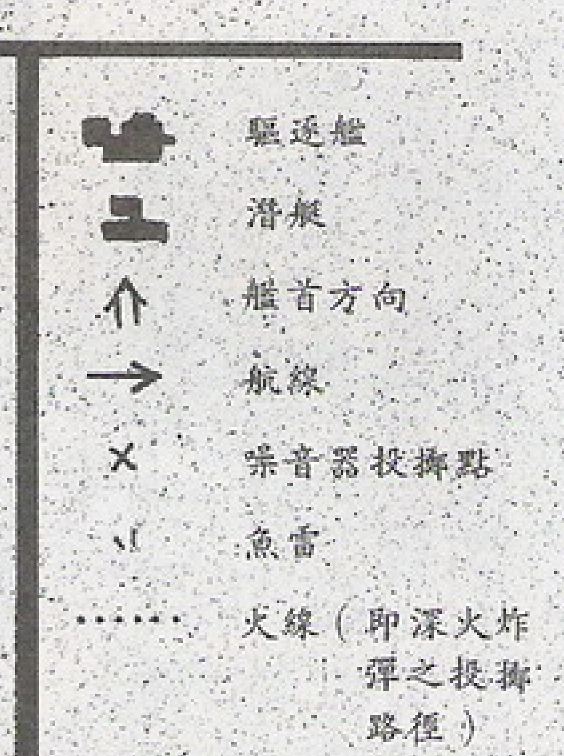
潛艇生存經驗談

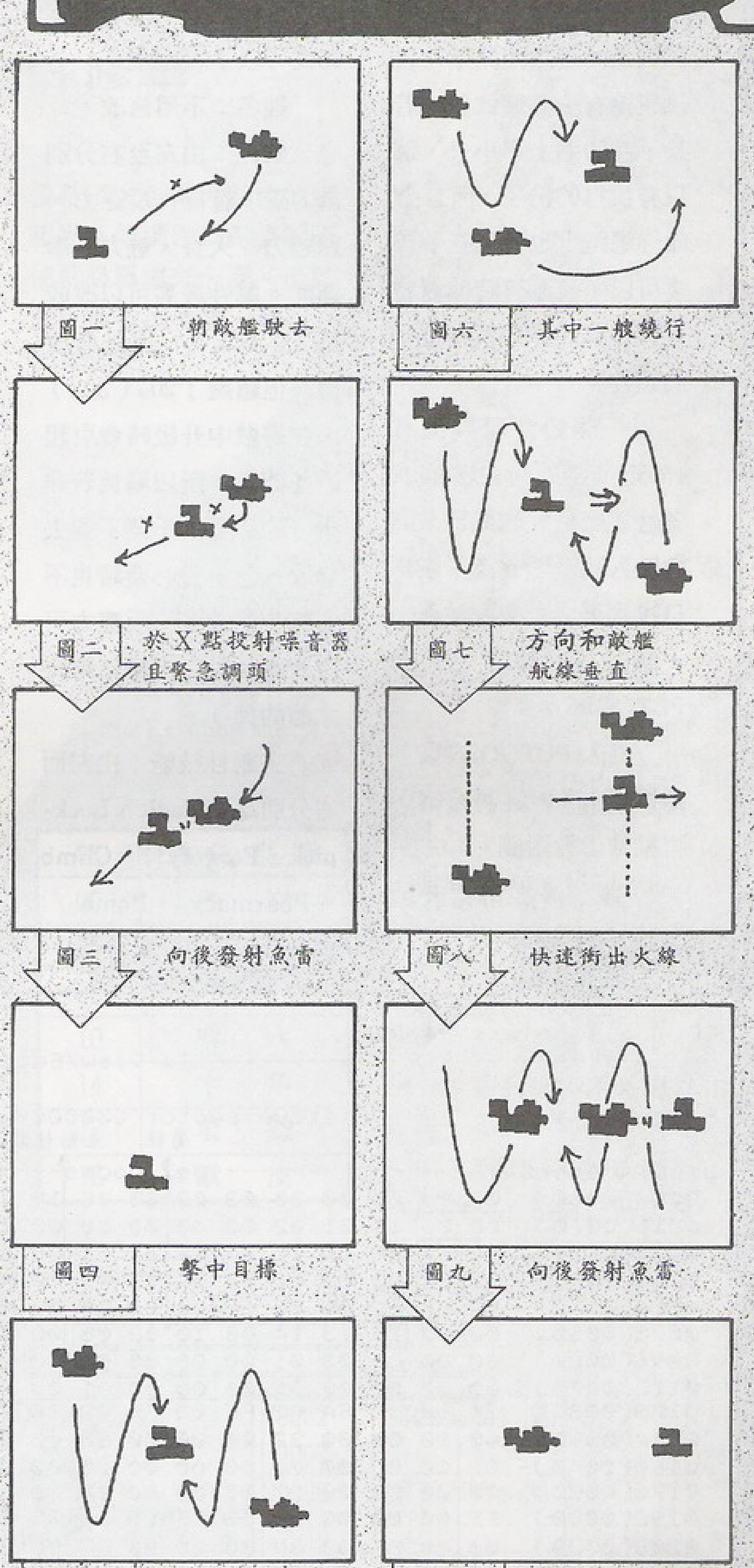


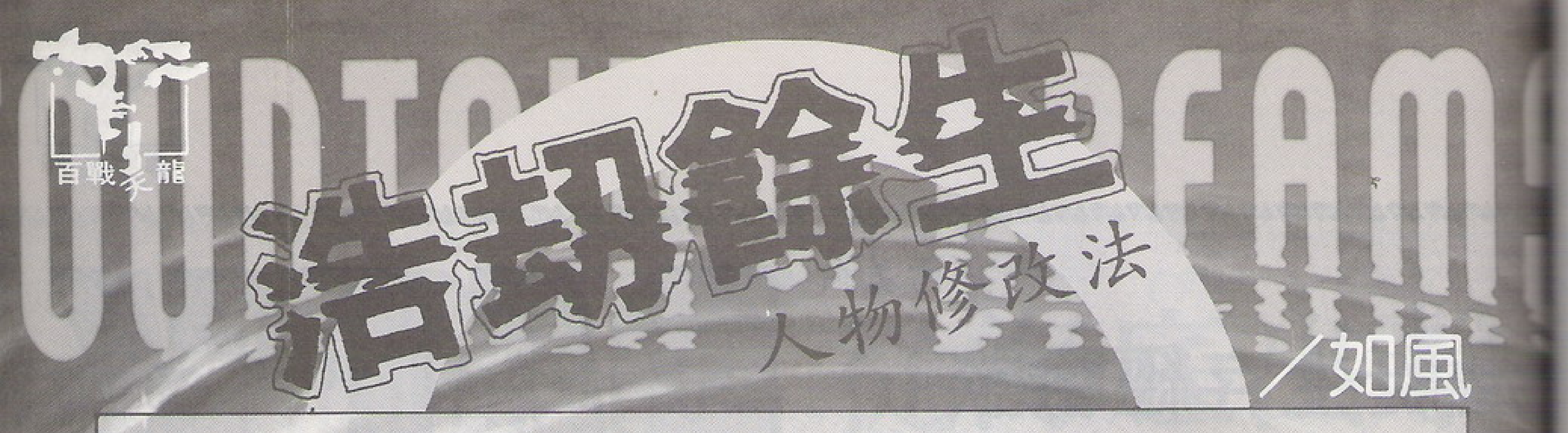
打艦炮，看誰先倒，筆者向您保證，決對你輸；同時也不要和商船或油輪比，假使潛艇已經「差不多」了，那麼只需一顆炮彈，你就得下去了，雖然說明書有談到安全距離，但經過筆者多次經驗是不打商船，商船也不打你，一打商船，全都會迎敵反擊，所以除非落到沒魚雷的地步，否則不要輕易嘗試。

6. 艦炮在三千公尺內為最準確，過了五千公尺，要打中就很難了，魚雷則四千公尺內，使用計算器打一固定航向之目標很準確，過了五千公尺，就碰碰運氣吧！
7. 當聽到乒聲時，表示在驅逐艦的主動式聲納搜索範圍內，使用噪音器是相當有用（別認為它是放好玩的），可以拖延一段時間，但若指示燈亮起表示被釘住了，你也得好好應用技巧和頭腦，準備大戰一場吧！
8. 多多使用按鍵式控制，免得浮標在畫面上亂跑，手忙腳亂，不知所措。
9. 使用戰術地圖時，若放大至最大極限，魚雷速度大概七秒鐘，行一個潛艇長度遠，藉此，各位讀者可以計算發射時間。（注意由魚雷出現在地圖上的點算起，潛艇長度乃指地圖中之己艦圖形大小）。
10. 這是一句老話，多多練習，才會熟悉各種情形，也才能在戰役中獲得最佳榮譽，取得高分。

以上十點，都是筆者良心的建議。從海底出擊是一項很逼真的遊戲，適合經驗豐富的玩家來挑戰，但也不啻爲模擬生手進入潛艇模擬遊戲中的最佳選擇，總之，不管怎樣，它是一項值得各玩家嘗試及收藏的好遊戲。







浩劫餘生

人物修改法

／如風

浩劫餘生這個遊戲簡直是荒野遊俠的翻版，只要是玩過荒野遊俠的人都知道。遊戲剛開始時自己只擁有一些爛武器，若是不幸的遇上了小丑，那只有挨打的份了，而且假如你逃跑，也要吃些子彈才可以，甚至有時他還會送你幾枚炸彈來當作離別的禮物。

一開始自己只擁有150元，要如何去醫療或者是買些更好的武器來回敬敵人呢？因此為了能早日找到夢之泉來解救蒼生，只好找出庫存已久的PCTOOLS。

進入PCTOOLS後，選擇DISK1這個檔案，再來請參考附圖。

錢：最高可修改成FF FF FF FF，但是我們用不到那麼多的錢，所以只須修改成FF FF FF 00就可以了。

姓名：不用修改。

屬性：由左至右分別為力量、智商、反應力、意志力、天資、魅力、幸運度。屬性最高可以改成FF_{16}（255_{10}），但是修改值一但超過了20_{16}（32_{10}），在遊戲中升級時會引起一些問題。所以屬性若非十分的必要，千萬不要去修改，若十分必要時也不要修改的太多（反應力可以改高一點，這樣逃跑時才溜的掉）。

主動性技能：由左而右分別為：Medic、Lock-pick、Forgery!!、Climb、Pharmacy、Bomb／Alarm Disam、Mecha-nics、Electronice、Cryp-togram、Pickpocket、FODDY FOD、Doctor。這些主動性技能初值為00，若改為01即是擁有此一技能，最高可修改為FF，且同一個人可以同時擁有所有的主動性技能。

主動性突變：由左而右分別是．Chameleon、Shriek、Stun、Corrupti。主動性突變的修改法和主動性技能的修改法完全相同。

被動性技能：依左至右的順序為：Perception、Stealth、Languages、Demolition、Brawling、Blades、Handgun、Rifle、Auto weapon、Boating!!、Gunsmith、Swim、Evasion、Gambling!!。被動性技能的修改法和主動性技能的修改法完全一樣。

被動性突變；由左至右的順序為Matant R和Camoufla，被動性突變的修改法與被動性技能的修改法完全相同。

CON：修改值為FF 00而後面的00不得修改為FF，否則將為前面FF的大小不同，會形成UNC至DED等不同的狀態。

MAX：最高為FF FF。至於其它人物的修改可由此人物的修改來推算出位置來進行修改，所以就不必再多說了，最後敬祝各位同好能早日尋得夢之泉來解救蒼生。

```
PC Tools Deluxe R4.21                                          Vc
------------------------------File View/Edit Service----------
Path=A:\*.*
File=DISK1.          Relative sector 0000000, Clust 00002, Dis

Displacement ----------------- Hex codes----------------------
 0000(0000)  07 00 00 00 00 03 03 00 0E 19 05 00 01 00 96 00
 0016(0010)  00 00 1C 01 02 00 00 00 00 00 00 00 0A 1C 06 00
 0032(0020)  00 00 00 00 00 00 07 12 01 00 00 00 00 00 00 00
 0048(0030)  02 04 00 01 02 03 04 03 00 00 4F 6A 6E 61 62 20
 0064(0040)  42 6F 62 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0080(0050)  00 00 16 13 14 0B 10 0B 0B 00 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)  00 00 01 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01
 0112(0070)  00 00 00 00 01 00 00 00 01 00 00 00 00 00 1A 00
 0128(0080)  21 00 00 FA 02 FF 03 FF 02 00 01 32 05 00 00 00
 0144(0090)  00 00 00 00 32 00 00 00 E8 03 00 00 02 00 09 00
 0160(00A0)  00 00 0C 00 00 00 00 00 20 00 00 00 00 00 29 00
 0176(00B0)  00 00 00 00 37 00 00 00 00 00 37 00 00 00 00 00
 0192(00C0)  FF 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 FF 00 00 00
 0208(00D0)  00 00 FF 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 FF 00
 0224(00E0)  00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00
 0240(00F0)  FF 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 FF 00 00 00
```

屬性　主動性技能　姓名　錢　CON　MAX　被動性突變　主動性突變　被動性突變

註：由於遊戲中物品的數量是有限制的，所以在此不列出物品的修改法，以免讓此遊戲喪失它原有的特色。還有因為AC值修改後，只要再穿上護甲則AC值又會恢復原來的數值，所以在此也不列出AC值的修改法。敬請原諒。



通天蜘蛛人

直奔終點

/許修華

在看到第25期群英會審中，通天蜘蛛人只得到三顆半星的評價，爲了滿足本人的好奇心，立刻去弄了一套玩玩，結果在進入遊戲後，隨便走走的情況下，竟然出現蜘蛛人和他的妻子相擁畫面。

深思之後，才知道本人「乾坤大挪移」已練成，已能倒轉乾坤，瞬間到達瑪麗被囚之地，不需十分鐘，就可打敗壞蛋史堤里歐，救出瑪麗。現將「乾坤大挪移心法」錄於文後，願眾位武林同道早日完成任務。

第一場景MIDNIGHT。爬上直昇機後，直昇機會上升，等直昇機停止後，繼續往上爬，在到達建築物頂端後會碰到機關，而開啓一道門，不要管它，跳過去繼續向右走。

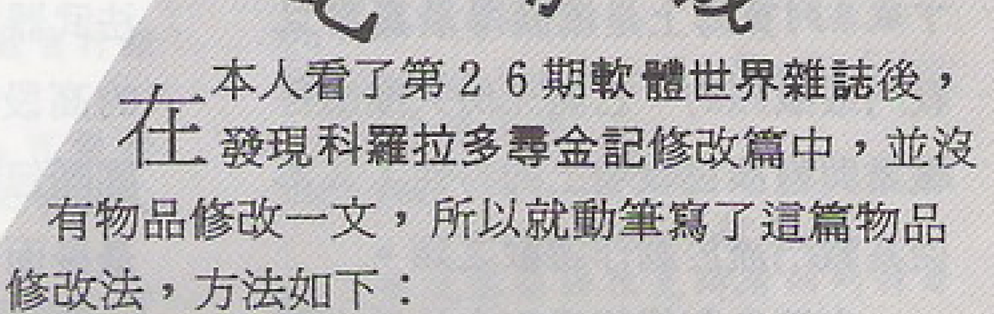
到達第二幕 FOYER 。此時你位在建築物頂端，而中間有一平台，爬上去可看到一架直昇機。爬到直昇機上面，直昇機緩緩上升，你會聽到電腦發出「叮叮」的聲音，你在直昇機上左右行走，如果發現有一聲較奇怪的叮叮聲，你到下面螢幕看看，你已經到達目的了。

至於進入螢幕的方法，你必需站在直昇機上等它到達最高點往左一跳，並一直向左上方發射蜘蛛絲，使你能盪到螢幕左端，在還未轉換螢幕之前，按住J鍵，換螢幕後，如果你以站姿被卡住，往上一跳，你就會直直墜落，趕快往右走，你就可進入螢幕了，否則你就會掉到起點。如果你以蹲姿被卡住就必需重來一遍。至於要如何救出瑪麗，就自己試試吧！

科羅拉多尋金記

物品修改篇

/沈全成



在本人看了第２６期軟體世界雜誌後，發現科羅拉多尋金記修改篇中，並沒有物品修改一文，所以就動筆寫了這篇物品修改法，方法如下：

啟動 PCTOOLS ，編輯 SOS.FIC 檔， SECTOR 0001。位址、物品代號如下：

物品表

08	勇氣勳章
09	金塊
0A	炸藥
0D	銀子彈
10	藥水
14	牛角
18	項鍊
1E	獸皮

注意：物品欄的位址僅能改成相同的６個數字，例如在 $0002 ～ $0007 填入10　10　10　10　10　10，則代表擁有６瓶藥水，填入幾個相同數字，就代表物品的數量有多少，每一樣物品最多僅能攜帶６份，不過只要配合第22期的攻略和第26期的儲存進度功能，相信任何玩家都能輕易的OVER這個遊戲，希望這篇文章能給讀者一點幫助。

位址表

$0002～0007	第四項物品欄
$0008～0013	第五項物品欄
$0014～0019	第六項物品欄



光榮擊敗泰蘭特拉克斯戰法

⊙ST. Chien

各位軟體世界的RPG發燒同志們大家好。在筆者玩過的所有RPG的戰鬥中，SSI公司的龍與地下城系列算得上是模擬得最真實且戰鬥最激烈的。它能充份突顯出各職業與種族在戰場上的特性，又不使其戰鬥流於動作遊戲之類。

它不像創世紀系列中的敵人那麼容易解決，兩三下就收拾掉；也不像魔法門系列中只要按下Attack、Fight、Cast就能決定勝負。它使你必須在刀劍法術之外，更想到應用戰術來瓦解強敵，因此十分適合讓玩者來練習RPG探索的外一章——戰鬥的技巧。

話說泰蘭特拉克斯在菲蘭城之役遭受挫折後，便亟思報復，乘人不備，與其他四個邪惡組織聯手偷襲你的隊伍，並在你的隊員身上做出了五個青色枷的傑作。

你的隊伍千辛萬苦，征戰八千里路，歷經無數次大大小小的鏖戰終於在九死一生的搏鬥中，將束縛你的枷鎖一一掙脫，並取得了三件重要的魔法寶物。

經由巨石陣老人（其實就是泰蘭特拉克斯）及飛龍之盔（Helm of Dragons）的指引下，殺進了火神泰蘭特拉克斯的大本營，並向他挑起了自由與奴役的生死決戰……

戰鬥開始，定眼一看，真想奪門而逃。大約二、三十餘隻只怕魔法武器的Margoyle及十多「隻」的高段牧師（High Priest）將你團團包圍；而那姓泰的小子則躲在最後面，玩弄著滿手的閃電準備狠狠的報上次在菲蘭城的一箭之仇。

火神的閃電威力果然不是蓋的，它不但具有和巫師閃電術（Lightning Bolt）相同的反彈性質，而且傷害力最大可達60餘HP，只要被打一下就能使人跪地痛哭了，若是再被從牆上彈回的閃電擊中，那不久就可以聞到烤肉香了。

且不論泰蘭特拉克斯個人的威力，縱使只有那幾個會死亡法術和麻痺法術的高段牧師，隊伍想戰勝他們也是十分困難的。相形之下，自己不僅勢孤力單，而且攻擊威力也比不上對手。除非使用Pctools, Game Buster來修改人物資料，否則想光明磊落地戰勝他，幾乎是不可能的事。

看來只好從戰術上著眼，利用地形和敵陣結構上的弱點來取勝。

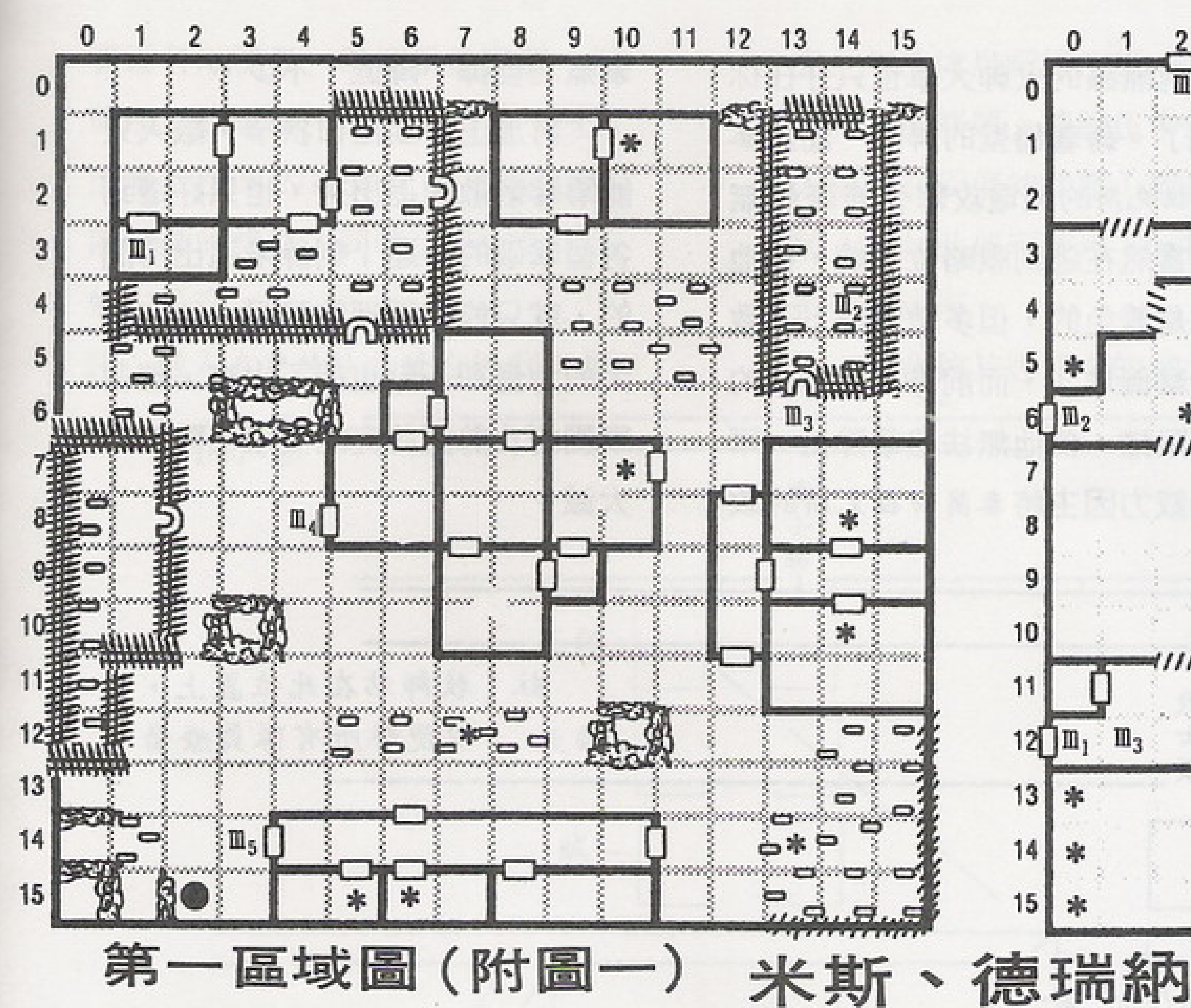
為了順利打贏決戰，有些東西是在平常就必須準備好的。比如為每個隊員購買一支魔法飛彈權杖（Wand of Magic Missiles），利用它百發百中的特性來干擾敵人的施法；更別忘了到七首瀑布地下的魔法商店多買幾枝魔法箭（Arrows＋1），來對付只怕魔法武器的Margoyle。

此外，米斯·德瑞納廢墟中還有一些強力的破銅爛鐵必須取得（見附圖）這些裝備都齊全後，隊伍便有更強的力量和泰蘭特拉克斯對抗了。

言歸正傳，究竟要如何砍下他的腦袋呢？別急！在進入火神房間之前先紮營施展所有的保護法術，如祝福術、祈禱術、抗火術（或火焰之盾，用來抵抗泰蘭特拉克斯的火攻）、隱身術等。尤以隱身術為關鍵性的法術，請確定每個隊員都受到隱身術保護了再進房間。

戰鼓一敲響，敵我的位置關係如圖①。由於泰蘭特拉克斯也是巨人，所以用流浪漢來迎戰是最恰當不過了；因此要好好保護他，別讓他壯志未酬就先被牧師暗算了。隱身術可使隊員不被泰蘭特拉克斯以外的敵人發現，並防止在逃跑時，敵人乘機偷襲。有了它的保護，你的隊員就可匆匆逃離原先位置，避免與敵人正面衝突。





第一區域圖（附圖一）

圖例：

—□—：門

⌒：拱門

●：進入米斯・德瑞納之開始點

////：通往第二區域

m1：Light Crossbow +5, 12 Blessed Quarrels Scroll of Unparalyzing

m2：Long bow +3

m3：旅行手札33

m4：旅行手札56

m5：旅行手札25

米斯、德瑞納

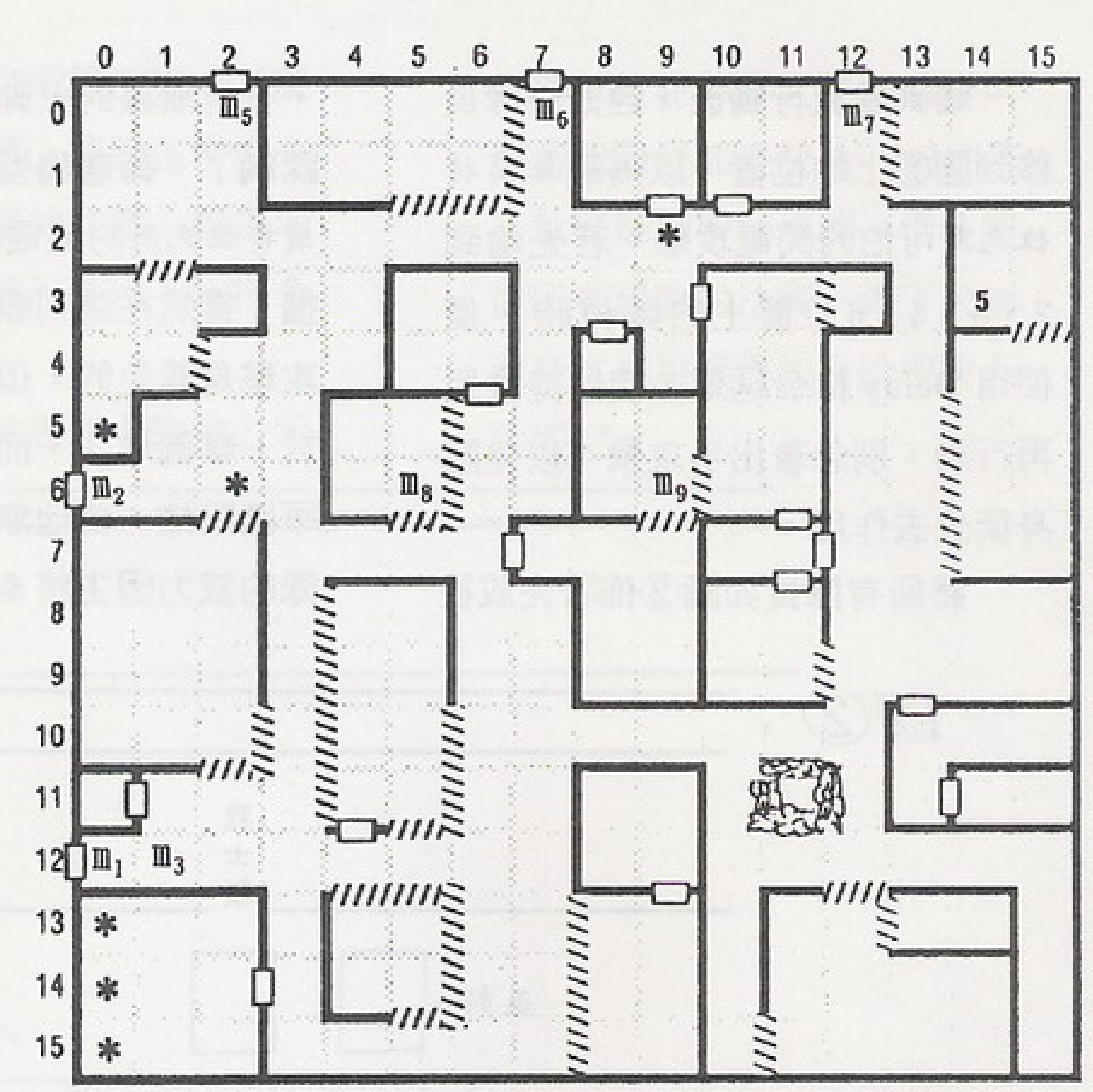
*：出現訊息（寶物、怪物、人物……等）

註：1.尚有其餘財寶，讀者請自行探索。

2.12 Blessed Quarrels 可對付下一區域（附圖二）之虎面人。

3.Scroll of Unparalyzing 可抵抗 Hold Person 法術，切勿隨意用掉。

4.遇昆蟲人盤查時，回答 Tyranthraxus（泰蘭特拉克斯）即可免去戰鬥。



第二區域圖（附圖二）

m1：經由道路（Path）的進入口

m2：經由森林（Wood）的進入口

m3：旅行手札5

m4：Long Sword +5, Staff Sling +3及其他

m5，m6，m7：通往泰蘭特拉克斯居間的神殿

m8：通往泰蘭特拉克斯居間的廚房

m9：旅行手札57

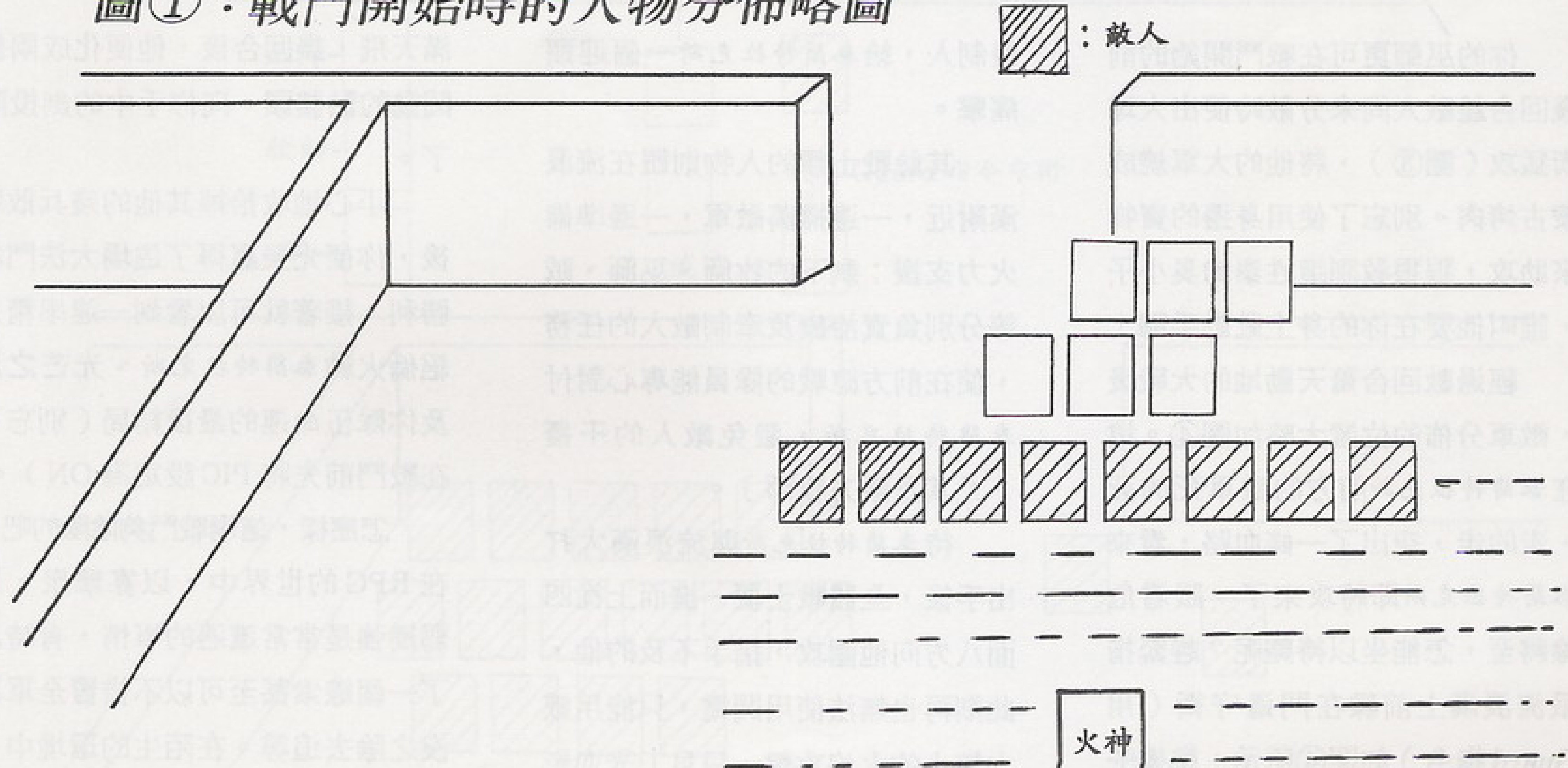
*：出現訊息（寶物、怪物、人物……等）

註：1.米斯、德瑞納牆壁多可穿越，別忘了穿牆去找寶物。

2.進入泰蘭特拉克斯居間後便再也回不來，請準備好再進入。

3.遇到虎面人時選 Haughty（傲慢的）可免去戰鬥。

圖①：戰鬥開始時的人物分佈略圖

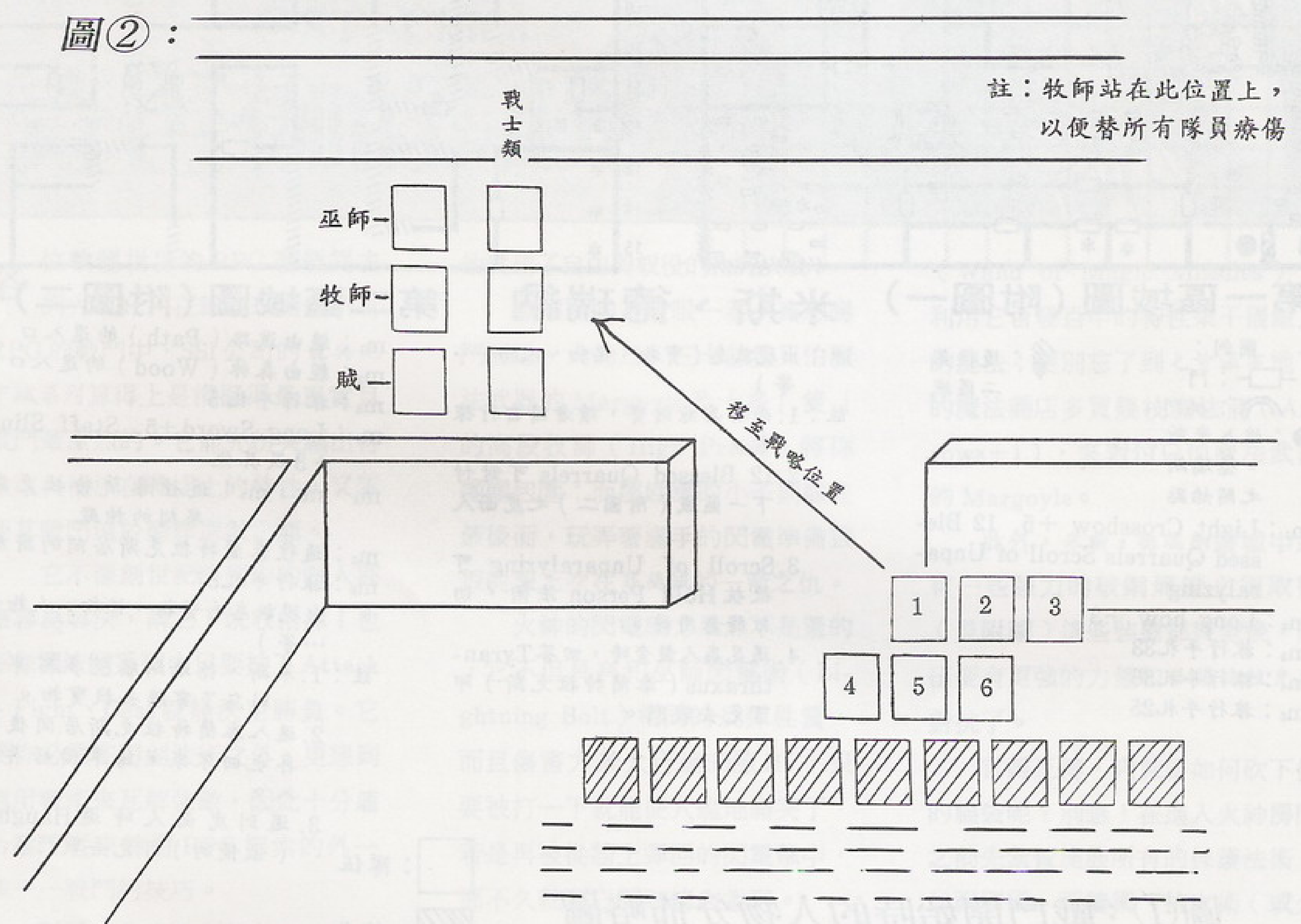


輪到隊員行動後，趕緊將隊員移到圖②上的位置，以隔離泰蘭特拉克斯可怕的閃電攻擊。若先輪到2、3、5、6位置上的隊員時，便使用 Delay 指令延遲，使他待會兒再行動，別急著出手攻擊，以免隱身術失去作用。

將所有隊員如圖②佈署完成後，有勇無謀的火神大軍也只好任你蹂躪了。藉著牆壁的屏障，面對泰蘭特拉克斯的閃電攻擊也能毫髮無損（當然在逃到戰略位置前，被他攻擊是難免的，但多數情況下不致於一擊倒地），而前方又被自己的軍團阻擋，使他無法追擊隊伍，軍隊的威力因主將泰蘭特拉克斯的攻擊無法發揮，降低了不少。

再加上房間出口狹窄，敵人只能零零散散的追出來，也只好遭到各個擊破的命運；剩餘未追出房間的，就只能在房裡乾瞪眼，徒有龐大的力量卻一點也使不出來，整個軍團的攻勢至此完全受阻，戰鬥力大減。

圖②：



你的巫師更可在戰鬥開始的前幾回合趁敵人尚未分散時使出火球術猛攻（圖③），將他的大軍燒成蒙古烤肉。別忘了使用身邊的寶物來助攻，狠狠教訓這姓泰的臭小子，誰叫他要在你的身上亂動手腳！

經過數回合驚天動地的大戰後，敵軍分佈的位置大略如圖④。擋在泰蘭特拉克斯前方的敵軍死的死，走的走，空出了一條血路，看來泰蘭特拉克斯即將攻來了。眼看危險將至，怎能坐以待斃呢？趕緊指派流浪漢上前躲在門邊守衛（用 Guard 指令）如圖④所示，準備先發制人，給泰蘭特拉克斯一個迎頭痛擊。

其餘戰士類的人物則跟在流浪漢附近，一邊掃蕩敵軍，一邊準備火力支援；剩下的牧師、巫師、賊等分別負責治療及牽制敵人的任務，使在前方應戰的隊員能專心對付泰蘭特拉克斯，避免敵人的干擾（尤其是敵方牧師）。

待泰蘭特拉克斯與流浪漢大打出手後，全體戰士便一擁而上從四面八方向他圍攻，措手不及的他，此刻再也無法使用閃電，只能用威力較小的火焰攻擊，只見刀光血影滿天飛，幾回合後，他便化成兩個閃動的骷髏頭，向你手中的劍投降了。

小心地收拾掉其他的殘兵敗將後，你便光榮贏得了這場大決鬥的勝利。接著就可以看到一連串精采絕倫火神泰蘭特拉克斯、光芒之池及你隊伍命運的最後結局（別忘了在戰鬥前先將 PIC 設定為 ON）。

怎麼樣，這場戰鬥夠陰險的吧！在 RPG 的世界中，以寡擊眾，以弱鋤強是常常遭遇的事情，有時為了一個線索甚至可以不惜冒全軍覆沒之險去追尋。在陌生的環境中，

覽遍各地風景，破解重重謎團，掃除橫逆的阻礙，與敵人鬥智、鬥力而看到故事的結尾，便是 RPG 冒險精神的終極，同時也是它最大的魅力所在。

註：進入泰蘭特拉克斯的居間後便完全無法休息記憶法術，怎麼辦呢？很簡單，讓隊伍中之一人保持在受傷的狀態（輕傷即可），如此便可使用 Fix 指令來記憶法術。

雖會被其居間中的神力所打斷，但在中斷之前每個能用法術的隊員都能記住一個法術，紮營後重覆此步驟，便能記住所有想要的法術，到了火神藏身處再用療傷法術治療該人物即可。

圖③：

戰士類
巫師
牧師
賊
火球術攻擊
「追錯方向」的敵人，漸向此集中

圖④：

戰士類
巫師
牧師
賊
使用 Guard 指令守衛
流浪人
「追錯方向」的敵人集中於此
火神

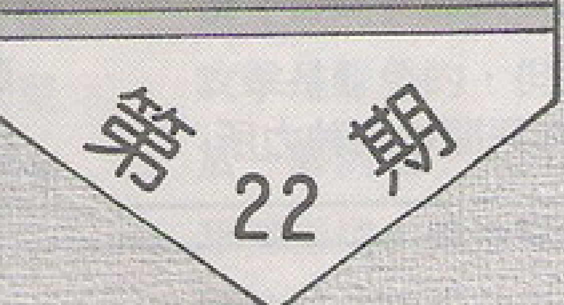


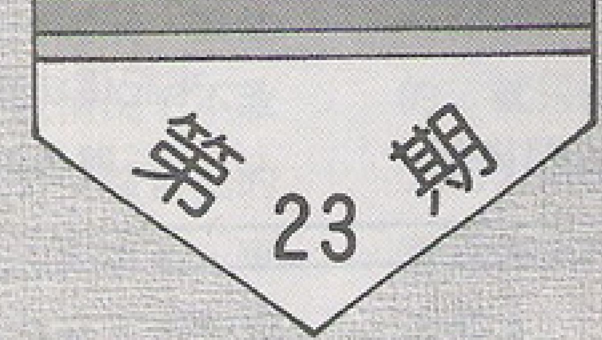


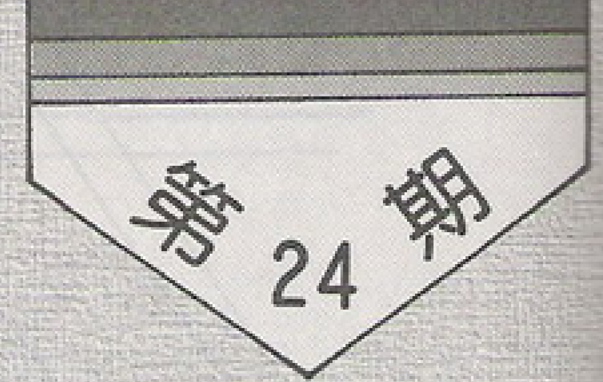


總

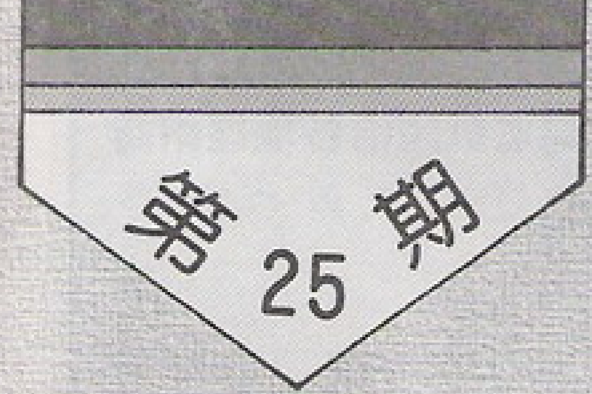




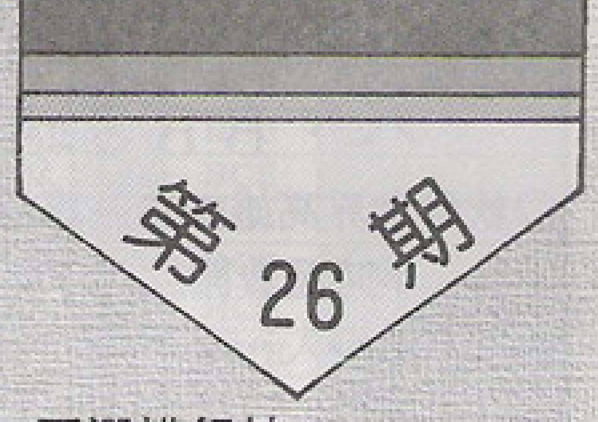




BBH 艦遭遇記
邁向寫 GAME 之路
自己寫個打磚塊（一）
電玩短路
百戰天龍—祕技天地
金牌拳王險招篇
終極孤鷹隻數無限
雪國狄斯奈高空特技另一招
風馳電掣資格賽心得
極光勇士星球位置表
激流浪子人數修改
氤星異形 II 物品價格修改法
波斯王子劍術祕笈
創世紀VI修改篇
梅杜莎指環—乞丐王子復國記
伊蘇國—通過魔音走廊另一招
機動戰士II修改法
凱撒大帝—征服埃及豔后



GAME 在燒
笑傲長空的紅爵士
神州八劍、U式海狼潛艇
華山論 GAME
出槌大法師
防禦性魔法（下）
遊戲攻略
解開銀色七首之謎（五）完結篇
洪荒帝國初期冒險
風神傳承攻略
火龍之戰攻略（一）
最後倒數—拯救地球攻略（一）
猴島小英雄攻略（四）
幻想空間II（二）
補習街
銀河飛將速成班
國內報導
英雄志在安故土—訪神州八劍作者（上）
既生瑜，何生亮—訪三國演義作者
銷售排行榜
七嘴八舌—遊戲大家談
激戰M星雲、決戰俄羅斯、楚漢之爭
英雄交響曲
超級作曲家輔助作曲程式（下）
群英會審，遊戲定星等
通天蜘蛛人、楚漢之爭、撥雲見日
電玩短路
百戰天龍—祕技天地
槍林彈雨守關筆記
巴黎—達卡越野大賽損壞計及脫軌倒數計時器失效
1990世界杯足球賽必勝技巧
麻雀學園眼力測驗奈我何
上帝也抓狂—戰場名稱集（下）
水滸傳人物修改補遺
空戰奇兵避彈法
泰坦風雲資料修改
獸王記修改法



票選排行榜
GAME 在燒
城市獵人、蓋世龍王
國外報導
猴島小英雄創作訪談
電玩短路
遊戲攻略
鐵路大亨功成名就
御封戰將提示攻略篇（上）
撥雲見日攻略
火龍之戰攻略（二）
烈火神兵提示篇
閃擊戰—新陸軍棋的戰爭藝術
人生劇場速成要訣
科羅拉多尋金記攻略補遺
NEW 星式 7 號前期攻略
神劍封魔完全攻略《祕密頁》
猴島小英雄攻略（五）完結篇
幻想空間II（三）完結篇
組合語言學與問
華山論 GAME
群英會審，遊戲定星等
鐵路大亨、全球戰略、飛越杜越窩
國內報導
英雄志在安故土—訪神州八劍作者（下）
Quick BASIC 又放異彩—訪魔點作者
補習街
RPG 初學講義
PC 地帶
改善惡魔城傳說的單色畫面
百戰鐵翼戰績保存法
邁向寫 GAME 之路
自己寫個打磚塊（二）
銷售排行榜
百戰天龍—祕技天地
忍者龜跳躍技巧
魔界歷險攻略補遺
洪荒帝國物品複製法
氤星異形 I — EGA 版隻數修改法
神劍封魔修改篇
火龍之戰人物資料修改篇
夜班玩具廠各關密碼大公開
科羅拉多尋金記—人物修改篇、儲存進度不傷腦筋
風神傳承人數修改法
銀河飛將同伴復活術與勳章修改法、戰艦修改篇
裝甲雄獅組訓精英部隊
波斯王子攻略小祕技、短距離跑跳法
電腦病毒防衛戰隻數無限
四川省輕鬆過關法
創世紀VI攻略補遺、腳踏兩條船、怪物定身法、月之石另一招
銀色七首之謎修改篇
御封戰將修改篇



GAME 在燒
我看國王密使V、宇宙傳奇IV
三國演義、圍棋
電玩短路
遊戲攻略
梅杜莎指環世界通商
神州八劍心得篇
宇宙傳奇IV攻略
御封戰將提示攻略篇（下）
國王密使V攻略
火龍之戰攻略（三）完結篇
最後倒數—拯救地球攻略（二）
烈火神兵完全攻略、得分表與地圖
城市獵人完全攻略
華山論 GAME
隆中對
漫談策略遊戲
紙上談兵
我看 BBH 艦遭遇記
補習街
冒險遊戲經驗談補述
PC 地帶
神州八劍半自動修改法
創世紀VI補充說明
如何保有多個獸王記遊戲進度
水滸傳虛擬磁碟改良版
魔界歷險—兩片磁片玩到底
用單色、CGA 螢幕及360K軟碟玩人生劇場
出擊飛龍鍵盤修改
銷售排行榜
組合語言學與問
百戰天龍—祕技天地
洪荒帝國屬性修改法
梅杜莎指環—金錢 & 戒指修改法
拯救地球資料修改法
神州八劍資料修改篇
雲國小精靈 KEY 無限
蓋世龍王鍊金法
U 式海狼潛艇魚雷無限
飛龍騎士修改篇
鐵路大亨資金修改法、價格戰爭必勝法
風馳電掣—向225mph挑戰

讀者 須知

※請勿以劃撥方式郵購過期雜誌！

※由於郵局作業延誤，使得訂戶收書時間延後，敬請體察！

一、訂閱辦法

◎方法：利用書末劃撥單到郵局辦理郵政劃撥。
◎訂閱半年（六期） 360 元，一年（十二期） 720 元
◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。
◎暫不接受國外訂戶。

二、訂戶收書事項

◎訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳爲憑）來函通知，逾期者請到原地址取書。
◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳爲憑）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購過期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書。
◎務必以郵票代替現金，第 3 期到第19期每本50元（含回郵），第20期起每本70元（含回郵）。
◎試刊號、第 1 、 2 、 3 、 4 、 7 、12期已無存書。

四、郵購軟體世界追蹤

◎第一、第三期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。
◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。
◎必須附上足額郵票，否則恕不受理。
◎請勿寫在意見調查表上，以免錯過或延誤處理。

六、磁片寄回維修

◎必須付回郵30元及維修費（每張磁片10元）。
◎費用務必以郵票代替現金。
◎務必附上眞實姓名，否則無法以掛號寄回。
◎請自行用硬盒包裝妥當，倘若郵寄損毀，無法維修，概不負責！

七、郵購遊戲

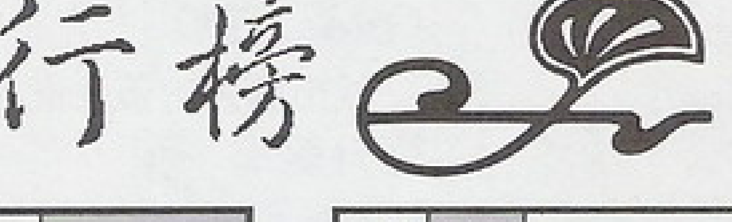
◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商

八、BBS站

◎軟體世界高雄BBS站專線： (07)384-8901 ，二十四小時免費開放，下午3:00～5:00整理信件，請勿撥入。



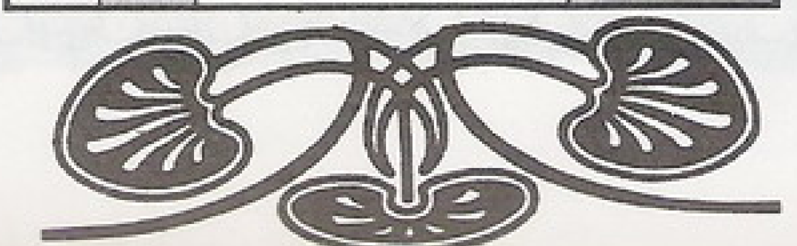
銷售排行榜



28期名次	27期名次	遊戲名稱	類別
1	1	三國演義	策略
2	2	神州八劍	角色扮演
3	3	麻雀學園	博弈
4	5	楚漢之爭	策略
5	6	決戰中國象棋	智育
6	NEW	蓋世龍王	策略
7	8	決戰俄羅斯	智育
8	6	三國志	策略
9	15	俄羅斯方塊	智育
10	9	美女撲克・歐洲版	智育

28期名次	27期名次	遊戲名稱	類別
11	OLD	A-10坦克殺手	模擬
12	13	水滸傳	策略
13	14	立體花式撞球	運動
14	11	神劍封魔	動作角色
15	27	模擬城市	策略
16	20	快樂泡泡龍	動作
17	29	銀河飛將	動作模擬
18	NEW	趣味高爾夫	運動
19	28	四川省	智育
20	16	風神傳承	動作

28期名次	27期名次	遊戲名稱	類別
21	NEW	祕密任務 II	動作模擬
22	NEW	圍棋	智育
23	24	波斯王子	動作
24	19	御封戰將	角色扮演
25	10	空戰奇兵	動作
26	22	獸王記	動作
27	17	鑽石方塊	智育
28	4	鐵路大亨	策略
29	25	水果盤	博弈
30	12	全球戰略	策略





產品目錄

※遊戲名稱前有✲表支援魔奇音效卡　　貴：貴族版　珍：珍藏版　H:Hercules(單色螢幕)　C:CGA　E:EGA　V:VGA

運　　動

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
天生好手	貴5	80	HC	
燃燒的野球 I	貴14	80	HCE	
野外籃球.	貴15	80	HC	
加州運動會 I	貴27	80	HCE	
野外棒球	貴73	80	HC	
漢城奧運（上下）	貴80	300	HCEV	
最後挑戰	貴82	80	HCE	
撞球大賽	貴98	80	HCE	
籃球1對1	貴102	150	HCE	
強棒再出擊	貴104	150	HCE	
✲海灘排球王	貴123	150	HCE	
迷你高爾夫	貴124	80	HCE	
職業網球大賽	貴189	180	HC/E	另出EGA版
藍天碧海風浪板	貴193	80	HCEV	
✲雪國狄斯奈	貴197	150	HCE	
1990世界杯足賽	貴209	150	HCE	
✲PGA職業高爾夫巡迴賽	貴223	150	HCE	
立體花式撞球	貴224	80	HCE	
NBA大賽	貴230	150	V	只適用VGA
加州運動會 II	貴243	150	HCEV	只適用AT
趣味高爾夫	貴249	150	EV	只適用EGA/VGA
✲燃燒的野球 II	珍35	230	HCE	
✲金牌拳王	珍50	230	HCE	

策　　略

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
眼鏡蛇計劃	貴46	80	HC	
銀河帝國大決戰	貴71	80	HCE	
信長之野望（上下）	貴77	150	HE	
三國志（上下）	貴78	230	HE	
聖女貞德	貴135	150	HC	
北與南	貴194	150	HCE	
核戰狂人夢	貴205	150	HCEV	
行星末日戰記	貴219	150	HCE	只適用硬碟
模擬城市地形編修程式	貴220	150	HCE	
✲楚漢之爭	貴233	150	HCV	
✲蓋世龍王	貴245	150	HCEV	只適用AT
模擬城市	珍29	180	HCE	
水滸傳	珍32	230	HCE	
✲凱撒大帝	珍57	230	EV	只適用EGA/VGA
長槍之役	珍64	180	HCE	
鐵路大亨	珍87	290	HCEV	
✲全球戰略	珍88	180	E	只適用EGA/VGA
✲三國演義	珍98	300	HE	只適用AT

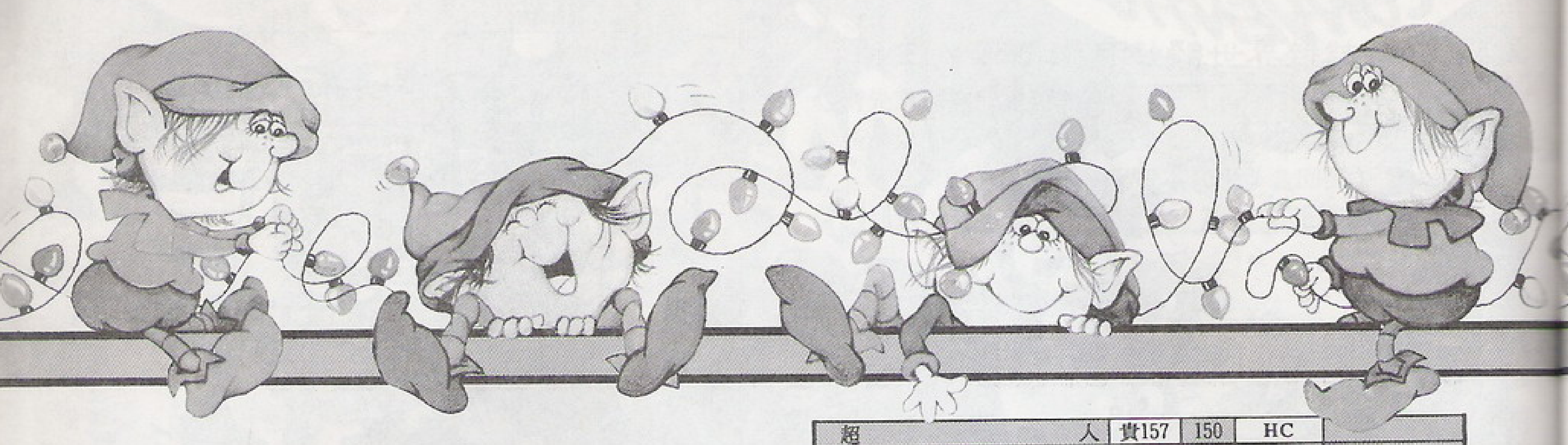
角色扮演

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
忍者傳奇	貴30	150	HC	
歐洲公路戰	貴43	80	HC	
巫術 IV	貴56	80	HC	
影之門	貴65	150	HC	
飛輪武士（上下）	貴95	150	HCEV	
冰城傳奇 II	貴105	150	HCE	
喋血艦長	貴106	150	HCE	
鐵甲爭霸戰	貴108	150	HCEV	
✲國王傳奇	貴113	80	HCEV	
泰坦風雲	貴186	150	HCE	
御封戰將	貴226	150	HCEV	
浩劫餘生	貴244	150	EV	只適用EGA/VGA
未來之魔法	珍2	180	HCE	
光芒之池	珍9	230	HCE	
魔法門 II	珍17	230	HCE	
冬之魔	珍18	230	HCE	
青色枷的詛咒	珍20	270	HCE	
銀河英雄	珍27	180	HCE	
✲克萊恩英豪	珍40	270	HCE	
✲創世紀 VI	珍44	380	HCEV	
武士傳說	珍45	340	HCE	
✲銀色七首之謎	珍56	180	HCE	
火龍之戰	珍66	180	HCE	
✲拯救地球	珍74	230	HCEV	
✲洪荒帝國	珍81	230	EV	1部1.2M軟碟
✲神州八劍	珍92	230	HEV	只適用AT
✲魔戒少年	珍97	300	HCEV	
✲幽靈騎士	珍101	180	HCE	

動作角色扮演

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
時空大盜	貴117	80	HCE	
幽城寶藏	貴133	150	HCE	
預言奇兵	貴139	150	HCE	
伊蘇國	貴155	150	HCEV	
變形金鋼	貴161	150	HCE	
✲銀河超能力戰記	貴175	150	HCE	
仙境故事	珍25	230	HCE	
✲風行者	珍31	230	HCEV	
✲魔界歷險	珍48	340	E	只適用AT
✲神劍封魔	珍84	230	HCEV	

Graham · Represents · Pier 33 North · San Francisco · 94111 · 415 · 956 · 4750 · fax · 391 · 6164

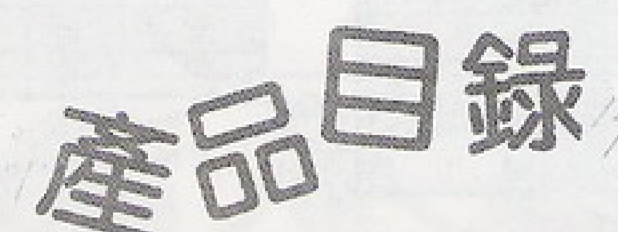


動作

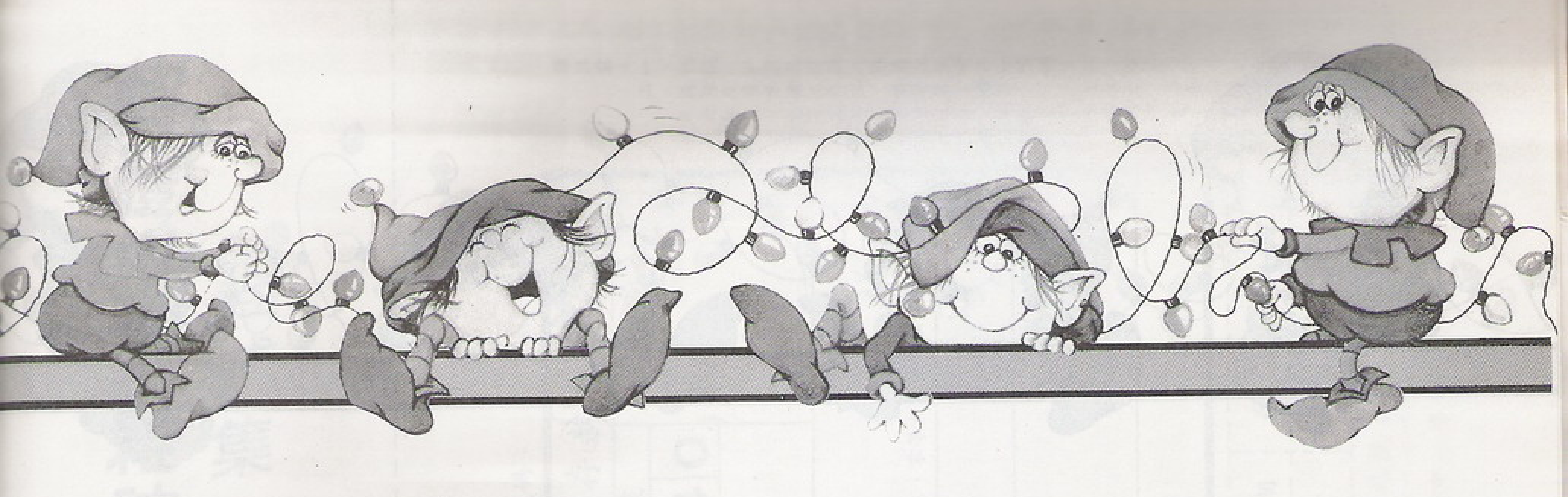
遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
機動戰士I	貴6	150	HC	
怒I	貴11	80	HC	
惡魔城	貴22	150	HCE	
大海盜	貴23	150	HCE	
鬥之輓歌	貴24	80	HCE	
忍者大對決	貴35	80	HC	
卡諾夫	貴40	150	HCE	
鐵手戰神	貴42	80	HCE	
瘋狂大毀滅	貴45	80	HCE	
死亡之劍	貴47	80	HC	
風雲際會	貴52	150	HCE	
綠扁帽	貴53	150	HC	
銀河迷宮	貴58	80	HC	
最後的忍者	貴59	150	HCE	
瘋狂大賽車I	貴62	80	HC	
黑街風雲	貴63	80	HCE	
送報童	貴64	80	HCE	
霹靂飛車	貴69	80	HC	
怒II一怒號層圈	貴70	80	HCE	
4×4越野大賽車	貴76	80	HCE	
飛艇戰士	貴81	80	HCE	
坦克大對決	貴86	150	HCE	
空降遊騎兵	貴89	80	HCE	
雙截龍I	貴94	150	HCE	
前進高棉	貴96	150	HCE	
終極警探	貴101	150	HC	
快打旋風	貴110	150	HCE	
威探闖通關	貴111	150	HC	
古巴反戰	貴114	150	HCE	
狂飆飛車手	貴115	80	HC	
快打磚塊I	貴116	80	HCE	
星際征服者	貴118	80	HC	
小鮫立大功	貴119	80	HCE	
龍之忍者	貴120	150	HCE	
屠龍記	貴122	80	HCE	
魔宮傳奇	貴125	80	HCE	
高速賽車	貴128	80	HC/E	另出EGA版
魔鬼訓練營	貴129	80	HCE	
街頭鬥士	貴130	150	HCE	只適用XT
※空中飛鯊	貴132	150	HCEV	
※熱血高校	貴134	150	HCEV	
※蜘蛛人	貴138	150	HCE	
機器戰警	貴140	80	HC	
蠻俠神鷹	貴141	80	HC	
閃電鋼球	貴143	150	HCE	
瘋狂大賽車II	貴144	80	HC	
世界怪物大競賽	貴145	150	HC/E	另出EGA版
時空戰士	貴146	150	HCEV	
集中火力	貴147	150	HC/E	不適用鍵盤
※快打磚塊II	貴148	80	HCEV	
無敵神槍	貴149	150	HCE	
毀天滅地	貴150	150	HCEV	
魔斧	貴156	150	HCE	
超人	貴157	150	HC	
※烏茲衝鋒槍	貴159	150	HCEV	
太空小蜜蜂	貴160	80	HCE	
聖戰奇兵·動作版	貴163	150	HCE	
毀滅戰士	貴164	80	HC/E	另出EGA版
殺人執照	貴165	80	HC/E	另出EGA版
猛鬼逛街	貴167	150	HCE	
忍	貴170	150	HCE	
※衝鋒飛車	貴172	150	HCE	
※異形	貴173	150	HCE	
終極警探·電影版	貴174	150	HCE	
雙截龍II	貴176	80	HC/E	另出EGA版
※武道館	貴177	150	HCEV	
槍林彈雨	貴180	150	HCE	
※第一滴血III	貴181	150	HCEV	
氙星異形II	貴182	150	HCEV	
聖劍之征	貴185	150	HC/EV	另出EGA/VGA版
※快樂泡泡龍	貴192	150	HCEV	
激流浪子	貴196	150	HCEV	
拼碰盤	貴199	150	HCE	
※波斯王子	貴200	150	HCEV	
氙星異形I	貴201	150	HCE	
跳跳飛球	貴202	150	HCE	
※惡魔城傳說	貴204	150	HCE	
叢林之神	貴206	80	HCEV	
雲國小精靈	貴207	80	HCE	
巴黎一達卡越野大賽	貴210	150	HCEV	
※好夢連床	貴211	150	HCEV	
※獸王記	貴212	150	HCEV	XT+Turbo或AT
※蝙蝠俠	貴213	150	HCE	
銀行大盜	貴217	80	HC	
※油龍戲錢	貴229	180	HCEV	只適用AT
※霹靂男兒	貴231	150	HCEV	
※決戰俄羅斯	貴232	150	HV	只適用AT
十字逆襲	貴234	80	HCE	
※魔點	貴235	150	HEV	
※通天蜘蛛人	貴237	150	HCE	
空戰奇兵	貴239	150	HCEV	
風神傳承	貴240	150	HCEV	
蝙蝠俠·電影版	貴241	150	HCEV	只適用AT
※第六感生死關頭	貴242	80	HCEV	
烏龍吸血鬼	貴247	150	HCEV	只適用AT
街頭小霸王	貴251	150	HCE	適用1.2M軟碟
魔眼小精靈	貴252	150	HCE	適用1.2M軟碟
長槍英雄	珍6	230	HC	
魔鬼戰警	珍10	230	HCE	
※宇宙神風號	珍13	270	HCEV	
※魔鬼剋星II	珍26	270	HCEV	
太陽神之眼	珍34	230	HCE	
終極孤鷹	珍39	270	HCEV	
出擊飛龍	珍43	230	HCE	
※忍者龜	珍55	270	HCE	
※賽車追逐戰	珍58	270	HCEV	
※快樂潛水俠	珍61	230	HCEV	
※魔境傳說	珍62	230	HCEV	
※機動戰士II	珍68	230	EV	只適用EGA/VGA
※NEW星式七號	珍72	270	HCEV	
※魔術彩球	珍77	230	HV	
※夜班玩具廠	珍80	230	EV	只適用EGA/VGA



Corey Graham Represents



1411 415 956 4750 fax 391 6164



智　育

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
瘋狂大家樂	貴3	80	HC	
魔法彈珠檯	貴10	80	HCE	
迷宮組曲	貴17	80	HC	
賭王鬥千王	貴18	80	HCE	
鑽石迷宮	貴31	80	HC	
深入虎穴	貴33	80	HCE	
奪寶奇兵	貴34	150	HC	
俄羅斯方塊 I	貴37	80	HCE	
神奇王國	貴48	150	HC	
打磚塊	貴49	80	HCE	
洛城警騎	貴75	80	HCE	
決戰西洋棋	貴107	150	HCE	
全力反彈	貴137	80	HCEV	
美女撲克・歐洲版	貴151	80	HCE	
立體俄羅斯方塊	貴158	80	HCE	
水管狂想曲	貴166	80	HCE	
俄羅斯方塊 II	貴171	150	HCE	
* 電腦病毒防衛戰	貴179	80	HCE	
奇中棋	貴184	80	HCE	
重金屬美女	貴187	80	HC	
* 粒子世界	貴203	80	CEV	只適用彩色
* 臉譜方塊一俄羅斯三代	貴215	150	HC/EV	EGA/VGA須配AT
意亂情迷	貴216	150	HCEV	
* 撲克萬花筒	貴218	150	HCE	
* 鑽石方塊	貴225	80	HCEV	
石之道	貴228	150	HCE	
圍棋	貴246	150	HCEV	
* 俄式遊戲集錦	貴250	150	EV	
* 明星撲克	珍23	230	HCEV	
炸彈小子	珍41	230	HCE	
* 四川省	珍46	270	HCEV	
* 決戰中國象棋	珍67	230	HCEV	
* 新陸軍棋	珍75	180	HCEV	
* 人生劇場	珍76	230	EV	只適用AT
* 上海 II	珍85	230	HCEV	只適用AT

立體文字冒險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
幻想空間 I	貴21	150	HCE	
宇宙傳奇 II（上下）	貴25	230	HC	
* 蘿塞拉的冒險	珍3	460	HCE	
* 幻想空間 II	珍4	340	HCE	
* 警察故事 II	珍7	340	HCEV	
淘金熱	珍11	300	HCEV	
* 宇宙傳奇 III	珍15	340	HCEV	
* 幻想空間 III	珍30	420	HCEV	
* 英雄傳奇 I	珍36	500	HCEV	
* 代碼：冰人	珍47	460	HCE	
* 亞瑟王傳奇	珍51	500	HCEV	
* 英雄傳奇 II 一烈火神兵	珍86	420	HCE	只適用AT

動作冒險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
海王星計劃	貴152	150	HC/E	另出EGA版
步步殺機	貴169	80	HCE	
瑪雅迷蹤	貴183	150	HCEV	
科羅拉多尋金記	貴208	150	HCEV	
* 太空捕快	珍14	270	HCE	

冒　險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
瘋狂大樓	貴68	80	HCE	
黑暗金字塔	貴136	80	HCE	
地心探險	貴153	150	HC/E	另出EGA版
極光勇士	貴222	150	HCEV	
* 聖戰奇兵 冒險版	珍21	340	HCEV	
* 紗之器	珍49	340	HCEV	
* 未來戰爭	珍59	230	HCEV	
* 小人物狂想曲	珍60	300	HCEV	
* 異形神殿	珍63	230	HCE	
* 猴島小英雄	珍69	420	HCEV	
* 撥雲見日	珍78	340	HCEV	
* 飛越杜鵑窩	珍82	420	HV	
* 城市獵人	珍91	500	V	只適用AT
親愛的，我被電視吸走了	珍93	420	HCEV	只適用硬碟
* 國王密使 V	珍94	580	E/V	只適用AT
* 宇宙傳奇 IV	珍96	380	V	只適用AT

動作模擬

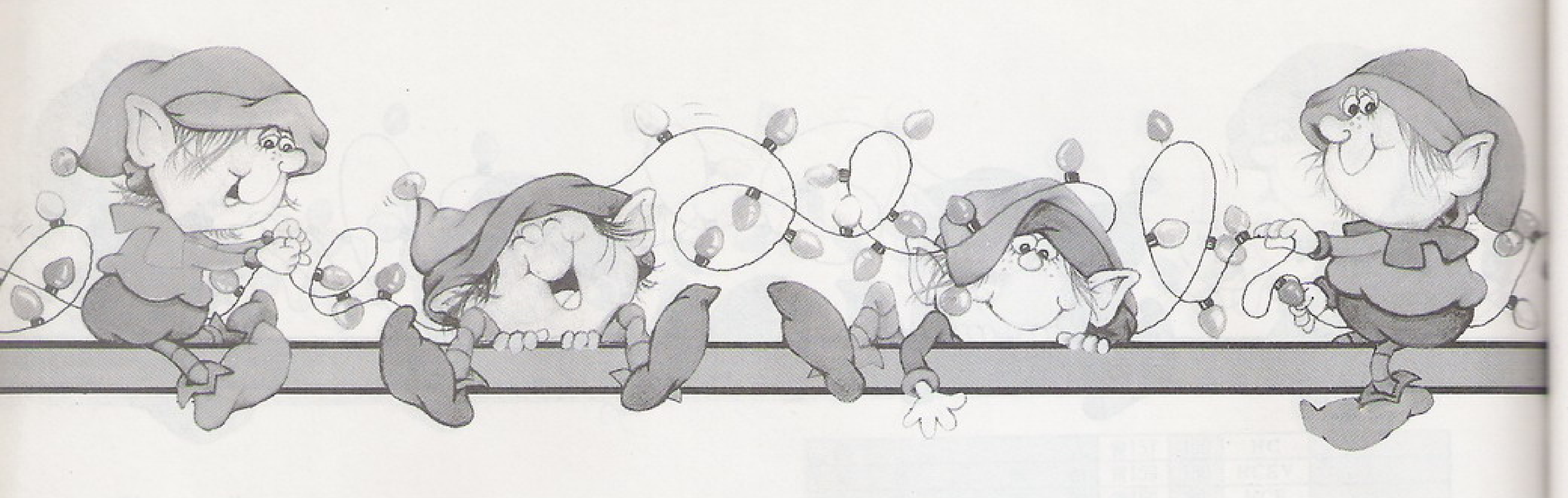
遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
深太空	貴50	80	HCE	
火狐狸 II	貴55	80	HC/E	另出EGA版
* 銀河飛將・祕密任務 I	貴238	80	EV	配合珍71使用
* 銀河飛將・祕密任務 II	貴248	150	EV	配合珍71使用
* 銀河飛將	珍71	340	EV	只適用AT

模　擬（汽車）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
名車大賽 I	貴19	80	HC/E	另出EGA版
GP大賽車	貴85	80	HC/E	另出EGA版
名車大賽 II	貴121	150	HCE	
名車大賽 II 資料片	貴121	150	HCE	配合名車 II
城市大賽車	貴154	80	HC	
古董名車大賽	貴178	150	HC	
* 風馳電掣	貴188	150	HCEV	
特技飛車	貴195	80	HCEV	
* 名車大賽 III	珍70	230	EV	

Corey Graham Represents

94111 415·956·4750 fax 391·6164



模　　擬　（機車）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
超級機車賽	貴20	80	HC	
機車越野賽	貴142	150	HCE	
* 方程式機車賽	貴168	150	HCE	

模　　擬　（坦克）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
重金屬坦克	貴126	80	HCEV	
火戰車	貴131	150	HCE	
M 4 雪曼坦克	貴190	150	HCE	
* 裝甲雄獅	珍38	290	HCEV	

模　　擬　（直升機）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
無敵飛狼	貴1	150	HCE	
戰斧	貴32	80	HC	
* 百戰鐵鷹	珍52	180	HCEV	

模　　擬　（飛機）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
捍衛雄鷹	貴28	80	HCE	
空中英雄	貴38	80	HCE	
海獵鷹戰鬥機	貴51	150	HCE	
俯衝轟炸機	貴92	80	HCE	
飛向北越	貴109	80	HC/E	另出 EGA 版
藍天使飛行特技小組	貴191	80	H/CE	另出CGA/EGA版
F-19 隱形戰鬥機	珍5	260	HCEV	
* F-15 鷹式戰鬥機 II	珍22	180	HCEV	
* A-10 坦克殺手	珍28	270	HCEV	
噴射戰鬥機	珍33	230	HCE	
戰鬥轟炸機	珍42	270	HCEV	
* SU-25 戰鬥機	珍73	230	HCEV	
* 藍十字勳章	珍79	300	HCEV	
* 紅爵士	珍89	300	V	只適用 AT
* A-6 入侵者	珍95	300	HCEV	1部1.2M軟碟
* F-29 復仇者隱形戰鬥機	珍102	180	EV	

模　　擬　（其他艦艇）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
風雲戰艦	貴61	80	HCE	
火爆魚雷艇	貴103	80	HC	
* 砲艇	貴198	150	HCEV	

模　　擬　（潛艇）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
紅色十月號	貴39	80	HC	
* 688 攻擊潛艇	珍16	180	HCEV	
* 紅色風暴	珍24	230	HCE	
* 從海底出擊	珍54	180	HCEV	
* 死亡潛航 II	珍65	270	HCEV	
* U 式海狼潛艇	珍83	230	HCEV	

模　　擬　（其他）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
醫生也瘋狂	珍8	230	HC	
* 上帝也抓狂	珍37	180	HCE	
* 醫生也瘋狂 II	珍100	270	EV	1部1.2M軟碟

其　　他

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
核子防衛戰	貴13	80	HC	
飛狼突擊 II	貴16	80	HC	
摩登時代	貴67	80	HCE	
* 水果盤	貴162	80	H	只適用單色
* 百戰百勝電玩篇	貴214	150	HCEV	
梅杜莎指環	貴221	150	HCE	
* 激戰M星雲	貴227	150	HCEV	
* 麻雀學園	貴236	150	HV	
地心攔截	珍12	230	HCE	
摩登原始人趣味大競賽	珍19	270	HCE	
* 飛龍騎士	珍53	270	HCEV	
光速先鋒	珍90	230	HCEV	只適用 AT
* 賭城大觀	珍99	300	HCEV	

香港地區價目表

項目	售價	
貴族版單片	HK$	30
貴族版雙片	HK$	50
珍藏版雙片	HK$	65
珍藏版3片	HK$	80
珍藏版4片	HK$	95
珍藏版5片	HK$	110
珍藏版6片	HK$	120
珍藏版7片	HK$	130
珍藏版8片	HK$	140
珍藏版9片	HK$	150
珍藏版10片	HK$	160
三片大包裝	HK$	110
軟體世界雜誌	HK$	25
魔奇音效卡	HK$	550

Corey Graham Represents Pier ... 4111 415 956 4750 fax 391 6104

軟體世界雜誌 程式集

創刊號
陳兆宏專欄
- DELAYER.ASM （減慢遊戲速度）
- ※ DELAYER.COM 收錄在時空大盜（貴族版 117）

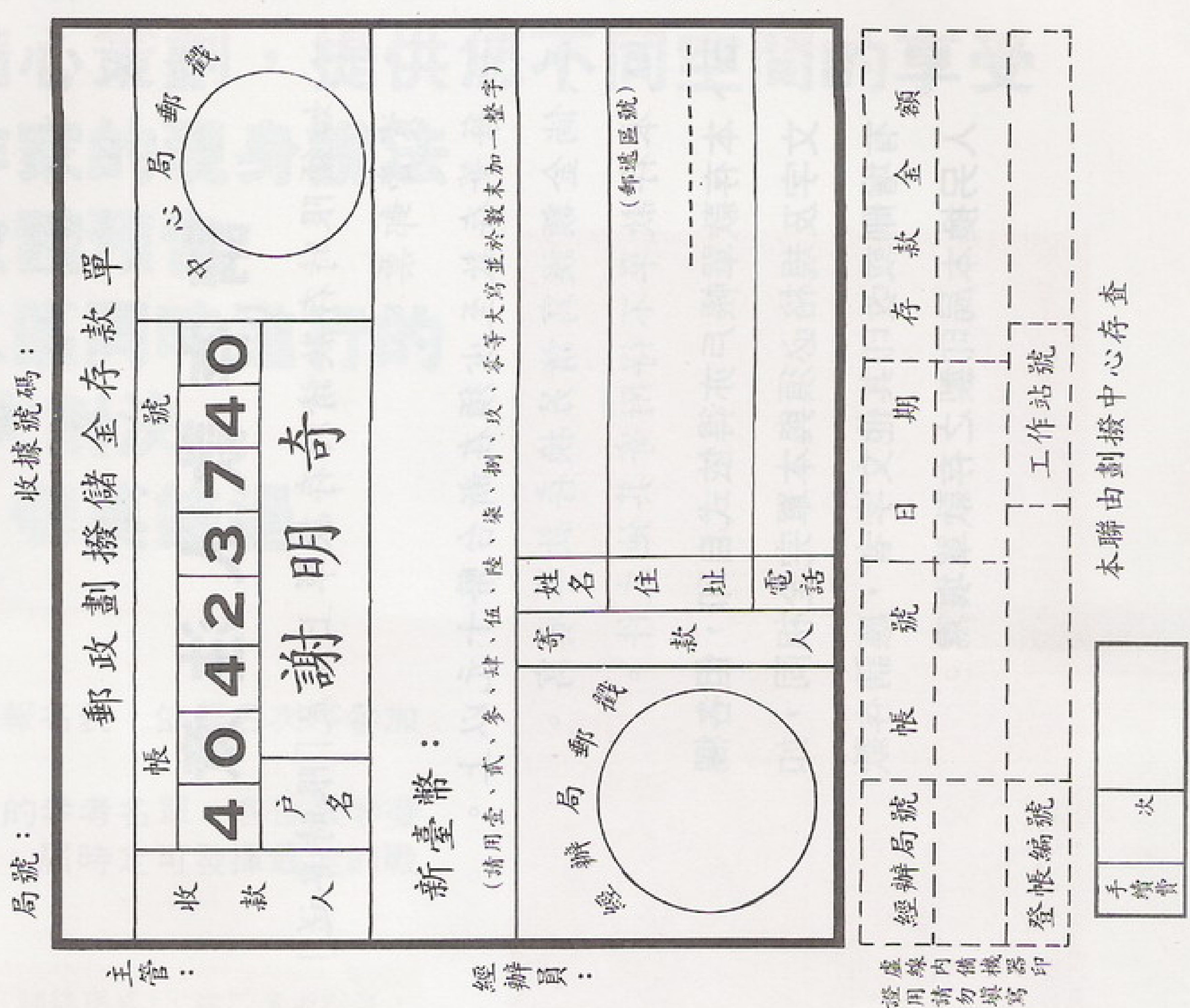
第 3 期
PC專欄
- 音樂友伴(.asm)

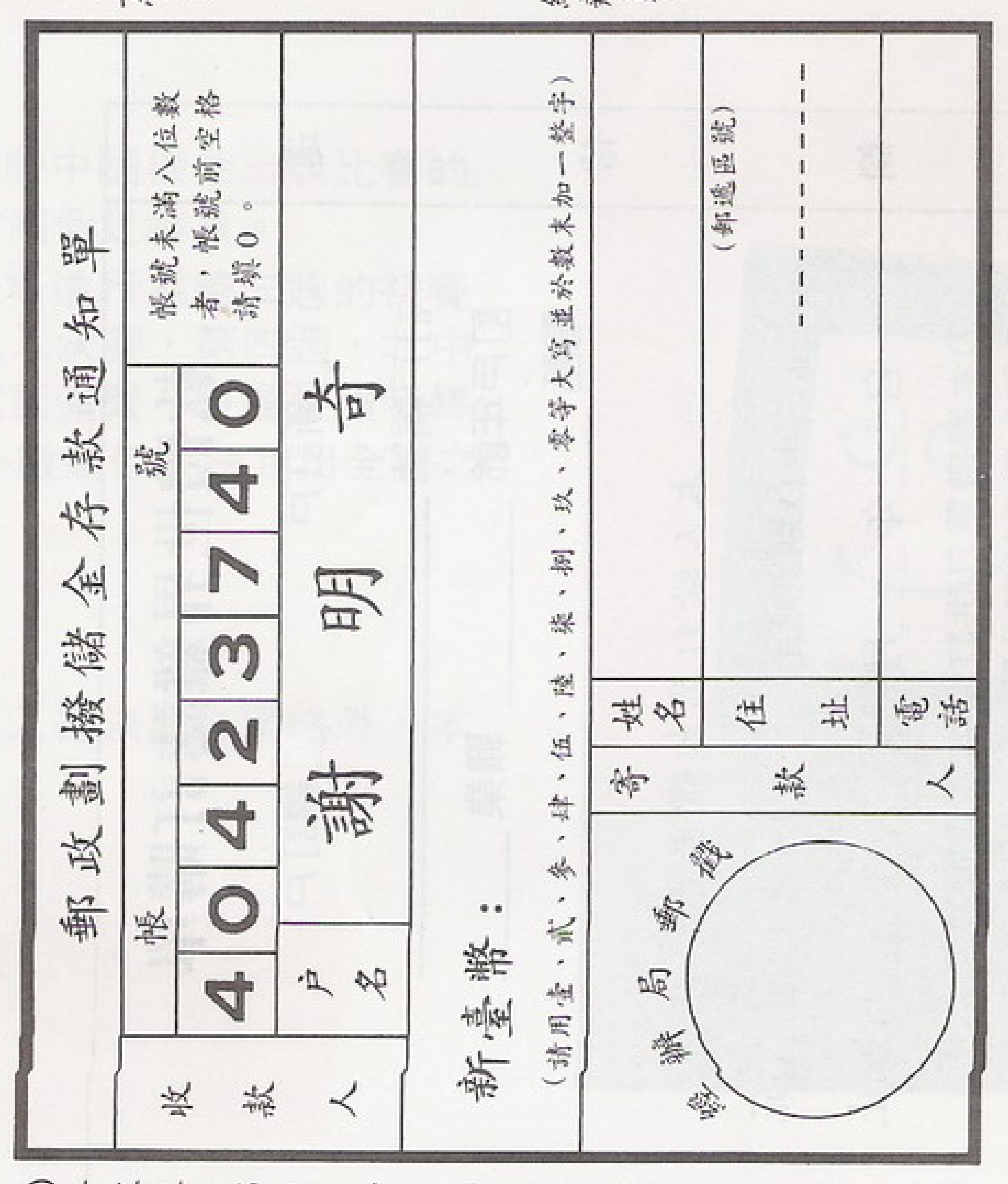
第 4 期
動作遊戲專輯
- 利用倚天中文系統列印坦克大對決地圖 (FP-EDIT.BAS)
- ※使用倚天中文系統1.52、Quick BASIC 4.0

PC專欄
- 將單色螢幕 (HGC) 設定成 CGA 320x200 圖形模式 (CGA.ASM)
- 將 RGB 彩色輸出轉為黑白模式 (BWMODEB.BAS)

第 5 期
PC專欄
- MGA Debug 的救星(GT.ASM)

第 6 期
PC專欄
- 一個方便的 batch file for 魔奇音效卡
- ※含讀鍵小程式 (GETKEY.COM)
- 不會延遲磁碟機速度的 delayer 程式 (NODISKDL.ASM)
- 個人通訊錄—秀出你親友的照片(.bas)
- ※配合圖騰截圖軟體使用





請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

通信欄

軟體世界雜誌訂購單

□新訂戶　□續訂戶

訂戶編號＿＿＿＿

訂戶年齡＿＿＿＿　職業＿＿＿＿

電話＿＿＿＿

本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期360元　□一年12期720元

自＿＿年＿＿月號至＿＿年＿＿月號止

⊙本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用

⊙國外訂戶暫不受理

此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。**否則應請換單另填。**

第 8 期

PC地帶

Super Crazy 程式
(SCRAZY.ASM)
※改善第 5 期GT.COM產生條紋的缺點

第 9 期

PC地帶

改變超人的控制鍵
(KEY.BAT)

第10期

魔奇音效卡專欄

樂器檔簡易製造工具
(MAKEINST.BAS)
※MAKEINST.BAS收錄在方程式機車賽（貴族版 168 ）program disk的inst子目錄中

第11期

PC地帶

坦克大對決地圖編輯程式加强版(.bas)
※使用Quick BASIC 4.0

第12期

PC地帶

信長之野望儲存多個遊戲進度(.bat)

第14期

英雄交響曲

魔奇音效卡的batch file補遺(.bat)

第17期

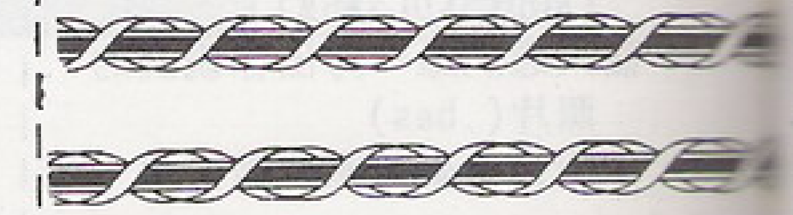
PC地帶

GAME資料管理系統（上）
(.bas)

第18期

PC地帶

GAME資料管理系統（下）
(.bas)
※＊.bas 收錄在快樂潛水伕（珍藏版61）Disk C 的system子目錄中。



炎炎夏日，莫讓您的假期在睡眠及考試中虛渡了！

軟體世界、時報廣場

精心策劃，提供您不同空間的享受

有國內外作家的現身說法

有國內外最新軟體預告

有全省北中南三區同時進行的

“龍爭虎鬥”大對決

今夏知性之旅，切莫錯過

"龍爭虎鬪"比賽辦法：

1. 免費自由參加，在現場塡寫報名表，依報名次序參加比賽。
2. 以下９種遊戲，爲比賽項目的參考名單，各位欲參賽者請在事前作好 充分的準備，屆時定可發揮最佳的戰績。

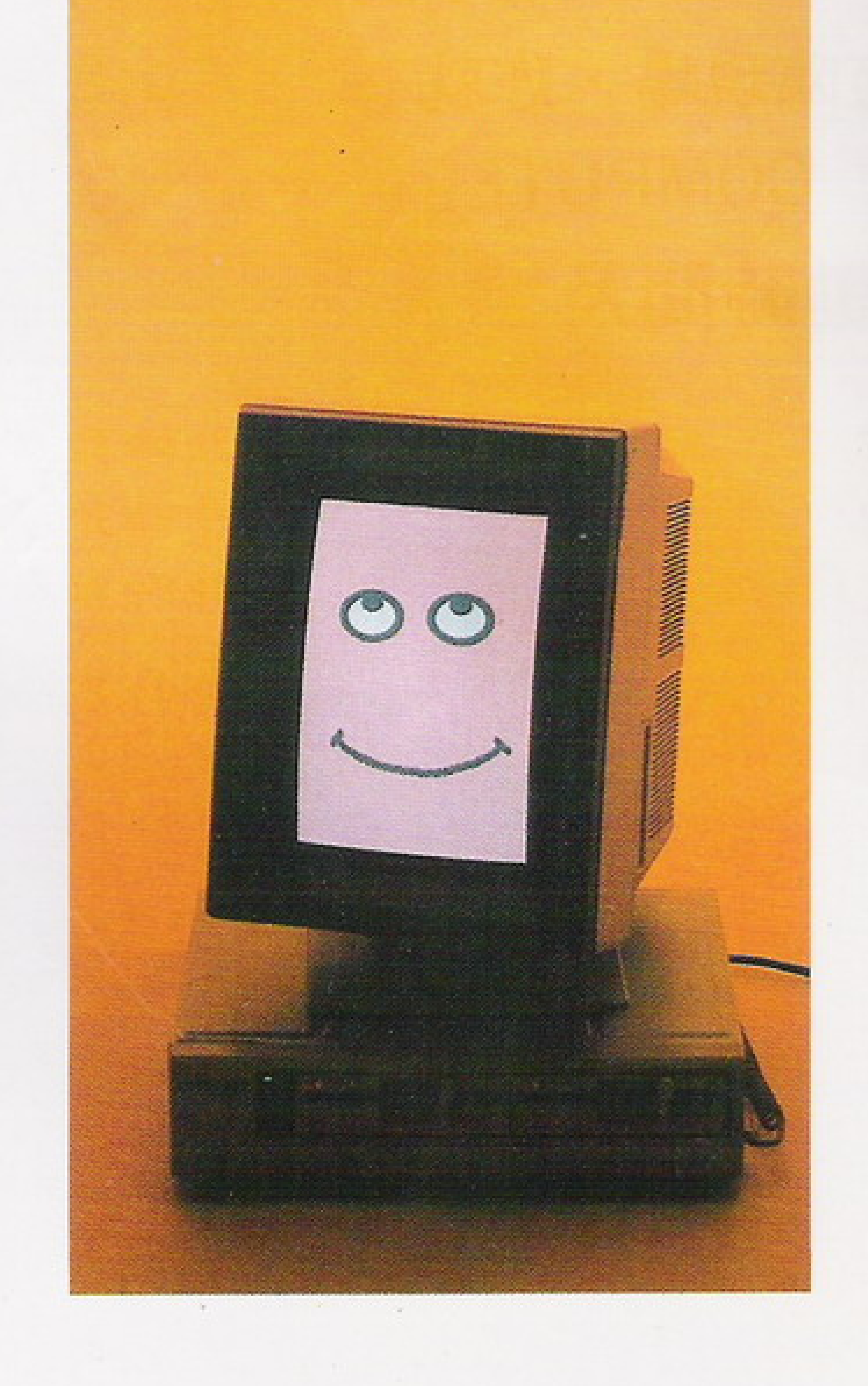
> 珍41炸彈小子，珍71銀河飛將(訓練模式)，珍77魔術彩球，
> 貴247.烏龍吸血鬼，貴215臉譜方塊，貴254連環泡，
> 貴232決戰俄羅斯，貴229油龍戲縫，貴255終極戰士 II

3. 每場比賽之前，三區由９種遊戲中隨機抽出欲比賽的遊戲名稱，每人三分鐘 以分數高低定勝負。
4. 北、中、南三區同日在時報廣場進行爲時三週的初賽，各區每場初賽錄取前五名進入決賽，第四週，北中南三區同時進行總決賽，以電話連繫，現場並隨時轉播各區的最新戰況，最後以分數高低，決定出全省之電玩霸主。

獎品及獎金

1. 凡各區初賽之前五名，除獲進入總決賽之資格外，本公司另贈一份精美獎品。
2. 全省總決賽之獎金：

> 第一名：獎金新台幣壹萬元整
> 第二名：獎金新台幣伍仟元整
> 第三名：獎金新台幣參仟元整



7月１日高雄時報廣場成立休閒軟體專賣區，歡迎參觀選購。

軟體世界，時報廣場

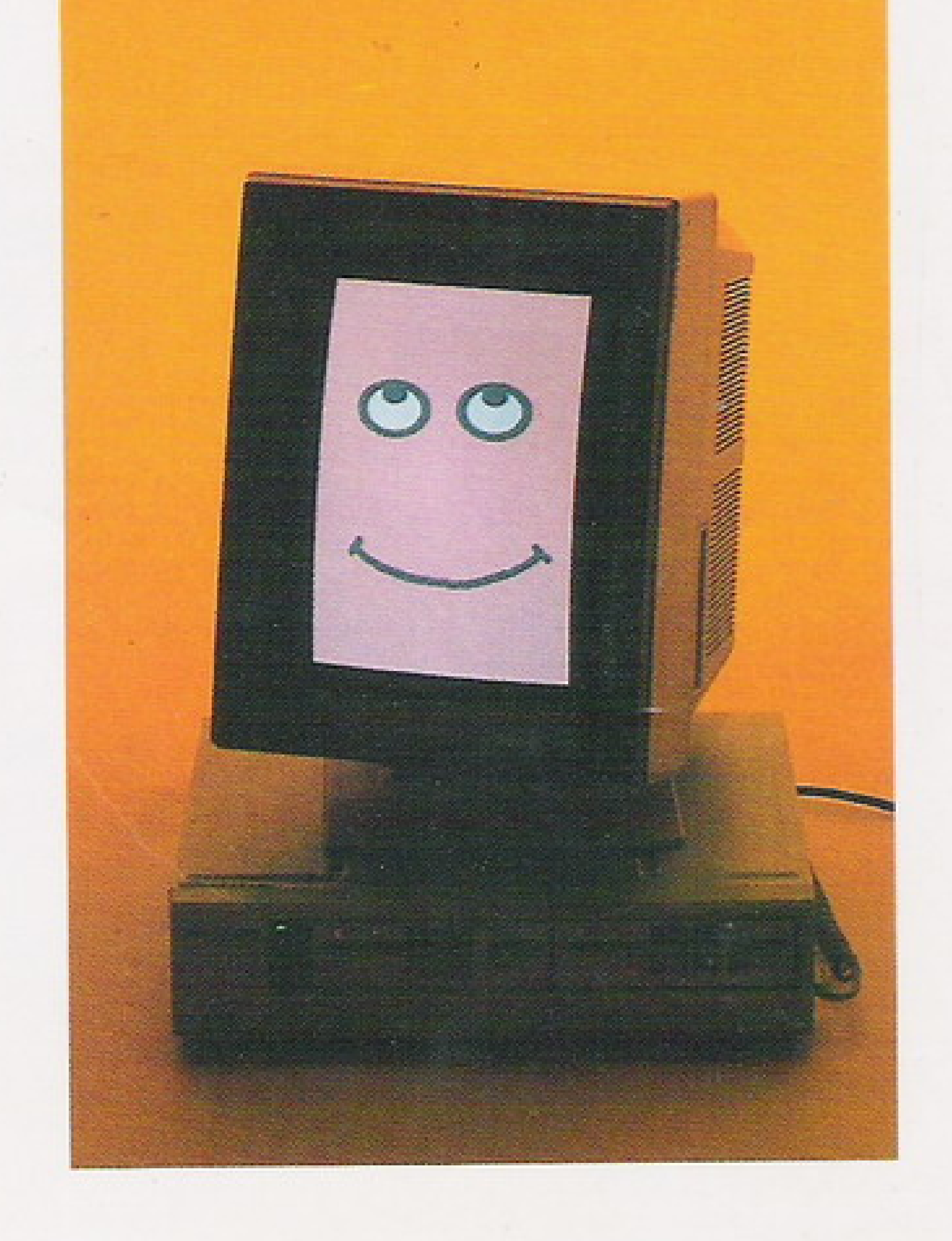
聯合主辦

暑期電腦族總動員



軟體世界 今夏大回饋

"三國演義"作者的現身說法
國內外最新軟體預告
魔術方塊作者德國大師
MEFFERT的面對面接觸
全省"龍爭虎鬥"大對決
蒞臨現場，您就有機會獲贈原版
COMPUTER GAMING WORLD雜誌



活動時間及地點：

7/7	16:00—19:00	台北時報廣場新生南路館
7/7	14:00—17:00	台中時報廣場文心路館
7/7	14:00—17:00	高雄時報廣場
7/14	16:00—19:00	台北時報廣場新生南路館
7/14	14:00—17:00	台中時報廣場文心路館
7/14	14:00—17:00	高雄時報廣場
7/20	14:00—17:00	台北時報廣場新生南路館
7/21	14:00—17:00	台中時報廣場文心路館
7/21	14:00—17:00	高雄時報廣場
7/28	18:00—21:00	台北時報廣場新生南路館
7/28	18:00—21:00	台中時報廣場文心路館
7/28	18:00—21:00	高雄時報廣場

＊詳細情形，請參閱本期雜誌封底裏。

軟體世界，時報廣場
聯合主辦